3/97

Oyun Eğlence

LEVEL

500.000 TL • SAYI 3 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

Yeni ve karanlık bir gelecek
ARCHIMEDEAN DYNASTY

Yeni uçak, yeni senaryolar getirir
JETFIGHTER III

TOMB RAIDER
Tam Çözüm
Popüler oyunun tam çözümünün ilk bölümü

CYBER STORM
Sıkı bir strateji...

MAGIC: THE GATHERING
Meşhur kart oyunu PC'nizde

HYPER BLADE
Heyacanlı bir karşılaşmaya hazır olun!

HIND
Rus malı helikopter, Amerikan malı oyun!

XS
Arenaya hoş geldiniz

NASCAR RACING 2
700 tane beygiri bir arabaya nasıl bindirirsiniz?

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Kemerlerinizi bağlayın...

KKDN, MDK, Lost Vikings 2, Ecstatica 2, Test Drive: Off Road ve daha birçok demo

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karslıoğlu, Atilla Uygun, Kemal Akçam, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör, Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel, Hakan Gönül

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Sahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.S.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

KABUS !

Maceramız yağmurlu bir Şubat günü başladı. İkinci sayımızı bitirmiş heyecanla CD'lerin gelmesini bekliyorduk. İki gün boyunca Çek Cumhuriyeti durmaksızın arandı. Sürekli olarak arıza sesi duymaktan çıldırma noktasına gelmiştik ki, Çek Cumhuriyeti'nin uluslararası telefon kodunun değiştiğini belirten bir faks aldık. Yeni kod sayesinde CD üreticilerine ulaşmayı başardık ve acı haberi öğrendik: fabrikadaki makinalar arızalanmıştı. Biz CD'lerin birkaç gün gecikeceklerini düşünüp kahrolurken, asıl kabusun bundan sonra başlayacağından habersizdik.

Sonunda makinalar tamir edilmiş ve CD'ler Çek Cumhuriyeti'nden gönderilmişti. Gümrük işlemlerine başladığımız sırada felaketler zincirine bir halka da burada eklendi. Yurtdışından onlarca defa CD getirtmiş olmamıza rağmen, gümrük yetkilileri daha önce hiç talep edilmeyen belgeleri istemek için sanki bu ayı beklemişlerdi. Bu belgeleri toplamaya uğraşırken bir yandan da aramızdaki "düztaban"ı araştırmaya koyulduk. Bu arada sizlerden gelen ve derginize sahip çıktığınızı gösteren telefonlar bizim için teselli oluyordu.

Büyük bir bürokrasi trafiği içinde tüm belgeler toplandı ve CD'ler gümrükten alındı. Belgeleri teslim edebilmek için iki gün boyunca "Müdür Bey"in aranması ise diğer terslikleri yanında pek etkili olmadı.

Sonuç olarak felaketlerle dolu Mart ayı atlatıldı ve Level'ın ikinci sayısı gecikmeli olarak piyasaya sunuldu. Level 2/97 bir süre bu sayı ile birlikte bayilerde olacak. Bu gecikme için sizlerden özür diliyoruz. Bundan sonra aynı şeylerin yaşanmaması için tüm önlemleri aldık.

Bu ay da sizler için muhteşem oyunlarla dolu bir CD ile birlikte, en çok tutulan oyunları tanıttığımız bir dergi hazırladık. Bir önceki sayıda da belirttiğimiz gibi bu aydan itibaren oyunların tam çözümlerini yayınlamaya başlıyoruz. İlk oyunumuz Tomb Raider. Gelecek ay bu oyunu açıklamaya devam edeceğiz.

Bir sonraki sayıda yepyeni oyunlarda görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

Space Rocks 3D



Evvet, doğru tahmin ettiniz: Uzaydaki taşlar = Asteroid'ler. Space Rocks 3D, ilk kez Atari'nin başlattığı bu oyun furyasının en son halkası ve tümüyle 3 boyutlu objeler içeriyor. Amaçta bir farklılık yok; bütün taşları ve uzay gemilerini yoket, Powe-rup'ları al. Üstelik Directx3.0 kurulu bir Windows 95'iniz varsa 486-266'da ve 8 Ram'de bile çalışıyor.

Rebel Moon Rising

Eğer MMX bir işlemciniz yoksa şansınızı kaybettiniz. Size oyun moyun yok. Bu Quake tarzı bilimkurgu oyununu çalıştırmak için High-End bir işlemciye ihtiyacınız var. Tabii bu nedenle, oldukça iyi olan oyunun istediği minumum sistem gereksinimi de korkunç: Pentium 166, 16 Ram, ses kartı ve Directx3.0 kurulu bir Windows 95.





POD

İşte MMX işlemci isteyen başka bir oyun daha. Bu seferki bir yarış oyunu. Oldukça iyi bir sistem istemesine rağmen oyun, bunun hakkını veriyor. Özellikle Fly kameradan izlemede arkaplan ve modeller oldukça akıcı bir görüntü veriyor. Pentium 133, 16 Mb Ram ve Directx3.0 yüklü bir Windows 95 yeterli. Diğer MMX isteyen oyunlara göre daha mantıklı bir sistem istemi olması da çekici bir özellik tabii.



MYTH

Roman Polanski, Macbeth'i çekerken, set ekibinden, her yerin sanki yeni kabuk bağlayan bir yara gibi kanlarla kaplı olmasını istemişti. Myth'i hazırlayan ekibin bu yönden Polanski ile ortak estetik anlayışları bulunmakta. İyilerin ve kötülerin hikayesi. Myth, Orta Çağ sahnesini bütün eğlencesi ile PC'nize getirmeye söz veriyor. Gerçek zamanlı bir strateji olmasına rağmen, oyun kesinlikle bir Warcraft klonu değil. Kaynak ayarlaması, binalar, asker yapmıyorsunuz. Braveheart'taki gibi çok fazla insanın bir alanda kapıştığı, taktiğin önemli olduğu bir oyun Myth. Oyunda zaten bu hava verilmek istenmiş. İzometrik yerine kamera açıları kullanılmış. Herkes oyuna belli bir ünite askerle başlıyor. Bu ünitelerde birçok değişik türden karakter yeralıyor ve hepsinin kendine göre belli bir gücü, silahı ve ölüm biçimi var ve belli bir senaryoyu bitirmeye çalışıyorsunuz. Ekrandaki her eleman hareketin bir parçası. Kaybedilen her parça, düşen her kılıç, kopan her kafa devamlı sayılmakta. Yeryüzü şekilleri ise hareketleri direkt etkiliyor ve yanlış kullanılan silahlar ters tepebiliyor. Bunların hepsi bütün detayı ile gösterilirken, oyuncu bu hareketlere Zoom yapabiliyor veya en iyi kamera açısını ayarlayarak oradan seyredebiliyor. Zaten her açıdan oyun iyi gözüküyor. Yeryüzeyleri ise Magic Carpet'ta olduğu gibi tamamen Texture kaplamalı olan oyun 97 sonbaharına doğru piyasaya çıkacak.



Size de Çıkabilir

Aslında söylemeyip hepsini biz kazanacaktık ama sonradan acıdık. Hadi sizde kazanın bari. Virtual Gaming Technologies, Online olarak ve gerçek para yatırarak oynanabilen bir BlackJack oyunu yarattı. Firma ilk adımı atarak oyunun beta sürümünü dağıtmaya başladı. Sekiz aylık test süresi boyunca para ödemeden oynayabildiğiniz halde, ödül kazanma şansına sahipsiniz. Test süresi boyunca bakara, rulet, video poker ve sanal Slot Machine gibi oyunlar da siteye eklenecek.

Adresi: http://www.virtgame.com



OUTLAWS

LucasArt, size eski Batı'nın esintilerini getiren yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Dark Forces'ın Engine'i üzerine kurulu olan bu oyunun adı Outlaws. Oyun çıktığı zaman oyuncular bu bar dağıtan oyunda istediği herhangi bir silahşör ile oynama şansına sahip olacaklar.





DirectX Problemleri

Microsoft'un, Win95 üzerinde daha hızlı ekran yenilemesi isteyen oyunlar yaratmak için çıkarttığı DirectX ne yazık ki bazı donanımlar ile sorunlar çıkarmaya başladı.

Diablo, Empire of the Fading Suns ve US Navy Fighters 97 gibi oyunlarla da birlikte dağıtılan program ESS Audiodrive ses chipi içeren ürünlerde sorunlar çıkartıyor ve bir anda oyununuz sessiz bir filme dönüşebiliyor.

Düşük fiyatlı ses kartlarında da bulunan ESS chipinin yanında bu ses chipini kullanan Compaq Presario serisi ev bilgisayarlarında da aynı sorun yaşanmakta. Problemi farkeden Compaq şu aralar yeni bir aygıt sürücüsü üzerinde çalışmakta.

En baba oyunu bir anda mahveden ve oyun geliştiricilerinin başına büyük dertler açan DirectX'in üreticisi Microsoft, sonbahar aylarında DirectX 5.0'ı piyasaya sürüp Windows 95 oyunları hayalini gerçeğe dönüştürmeye hazırlanıyor.

Meat Puppet

Ve işte yine büyük bir silaha sahip güzel bir dişi karakter içeren oyunlardan biri daha. Kronos Digital Entertainment firması da modaya uyup bu tipte bir oyun yapmış. Meat Puppet, Crusader ya da Diablo tarzı izometrik bir oynanışa sahip 3 boyutlu bir Arcade. 3D Render ara sahnelere sahip oyun maksimum derecede vahşet içermekte. Oyunda Puppet Master adlı bir karakterin verdiği direktifler doğrultusunda birilerini öldürüp görevleri tamamlıyorsunuz. Değişik bir konusu olan oyun yakında piyasada.



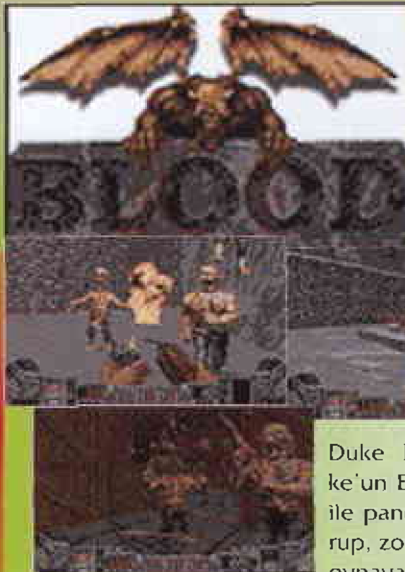
Kızlar da Quake oynar !

Internet üzerindeki birçok Quake Server'ının arasından ikisi, üyeleri ve sahiplerinin cinsiyeti açısından diğerlerinden ayrılıyor. CrackWhore (anlamını sormayın...) ve PMS (Psycho Men Slayers) adlı bu iki grupta Quake oynayanların tamamı bayan. Oyun oynayanların % 97'sinin erkek olmasına rağmen Actionseven bayanların oranı bu iki sitede % 10'lara ulaşıyor. Buna rağmen oldukça başarılı Death Match'ler çıkarıyorlar. Bayanlar için yeterli oyun olmadığını belirten site sahipleri, bu siteyi kurup bir birlik altında toplanmayı planlamışlar. PMS'nin en küçüğü 14 yaşında olmak üzere 11, Crack Whores'un ise hepsi yirmili yaşlarda 6 bayan üyesi bulunuyor. Peki en çok hangi tür oyun ve silahı seviyorlar ? Oyun içinde en çok sevdikleri silah Rocket Launcher iken en çok da DM6 ve DM4 bölümlerinde oynuyorlar. Erkeklerin yoğun olarak oynadığı oyunlara bağlandıklarında ise çoğu erkeğin ateş etmeyi bırakıp mesaj yollayıp gerçekten bayan olup olmadıklarını anlamaya çalıştığını söylüyorlar. LAN üzerinden birbirleri ile oynayarak stillerini geliştirdiklerini söyleyen klüp üyeleri yeni üyeleri de klüplerine bekliyorlar. Arcade düşkünü bayanlar için işte adresler:

CrackWhores: http://www.got.net/~tjk/tease/me.html
PMS: http://underramp.com/~pms







BLOOD

Monolith Production tarafından piyasaya sürülecek bu oyunda bir başka Duke Nukem 3D klonu. Duke'un Engine'ını kullanan Blood ile pandomimcileri havaya uçurup, zombilerin kafalarınla futbol oynayabileceksiniz. 8 bölümden oluşan oyun da Duke Nukem'de olduğu gibi Gt Interactive tarafından piyasaya sürülüyor.

Enemy Nations

Biraz strateji, biraz Arcade ve biraz da gerçek zamanlı dövüş içeren oyunda, oyuncular bir yandan düşman yaratıklarını yokeden bir başka yaratık ırkını kontrol ederken bir yandan da araştırmalar yapabiliyorlar. Winward Studio'ları tarafından geliştirilen bu oyunun çoklu oyuncu desteği de mevcut. Oyun satışa sunuldu.

Kain Refrain

Blood Omen:Legacy of Kain adlı Playstation oyununu Activision bu yaz Windows 95 için piyasaya sürecek. Crystal Dynamics tarafından üretilen oyunun PC sürümünde, Playstation'daki yükleme sırasında olan ara beklemeler olmayacağı söyleniyor.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Yeni ve karanlık bir gelecek...

Şöyle bir kafanızı kaldırıp bakın çevrenize, nükleer kıyamet sonrasını konu alan bilim kurgu filmlerinden eksiği yok, fazlası var şu modern zamanların... Su, hava, toprak, yiyecekler kirli ve mutasyona uğramış halde. Kaçacak, saklanacak yer yok, kendi hazırladığımız kâbusa yenik düşmekten başka artık pek seçeneğimiz de yok... Ancak Bluebyte firmasının başka fikirleri var anlaşılan, oturup çok yakın gelecekte olması kaçınılmaz olan felaketimizle ilgili alternatif bir çözüm önerisi getirmişler. Felaket gene de oluyor, önüne geçemiyoruz. Tüm atmosfer öylesine radyoaktif hale geliyor ki, bunun etkisi denizin üç yüz metre altında bile araçları bozacak kadar güçlü. Eğer yüzeye yaklaşmak isterseniz, bu hayatınızın hatası oluyor. Kısaca söylemek gerekirse firma olayı su altıyla kısıtlı tutmak istemiş. Sonuç olarak, kalan nispeten az sayıdaki insan, okyanusun binlerce metre derinliğinde yeni şehirler kurup, hava da dahil olmak üzere her şeyi yapay olarak üretmek suretiyle uygarlığın devamını sağlamaya çalışıyorlar.



Ancak görünen o ki, orada bile rahat durama-yan insanlar, güç ve ihtişam için gene gruplara bölünüp birbirlerini köpek balığı yemi yapmaya devam ediyorlar. Hayat denilen şey nedir ki zaten asla bitmeyen ve kazananı olmayan bir Deathmatch'te?

Sistemler, Sistemcikler...

Oyun tek CD üzerinde geliyor ve sadece Windows 95 altında çalıştırılabiliyor. Autorun kurulumu hızla tamamlıyor ve hard-disk üzerinde yaklaşık 15 MB civarında yerinize maloluyor. Yüksek renkli ve çözünürlüklü SVGA grafikler Pentium sınıfı bir işlemci ve 16 Mb Ram ihtiyacını doğuruyor. Oyunu hem P-100 ve hem de P-133 işlemcili makinelerde test ettik, ancak arada belirgin bir performans farkı gözlemlenmedi. Bu durumda taban olarak bir P-90 işlemci gerekeceğini söylemek yanlış olmaz. 4X hızlı bir CD sürücü de temel ihtiyaç olarak kabul edilmeli. Bunun haricinde bir Mouse gerekli, joystick olmasa da olur, klavyeden de oynamak mümkün.

Oyun, Aqua adı verilen ve tüm büyük okyanusları kaplayan yeni su altı dünyasında geçiyor. Aqua'nın çeşitli bölgeleri değişik sınıflar tarafından kontrol altında tutuluyor. Pek parası olmayanlar maden kolonilerinde ve tıka basa dolu endüstri şehirlerinde yaşıyorlar. Tornado Zone adı verilen bölge ise korsan kolonileri tarafından yönetiliyor ve sağlığa zararlı bölge olarak kabul ediliyor. Birbirine yakın şehirler arasında de-

nizaltılarla ulaşım sağlanırken, çok daha uzak bölgeler arasında yolculuk Jump Ship denen devasa gemilerle yapılıyor. Yakın noktalar arasında seyahat ederken bile mesafe uzun olduğundan, ulaşımı Auto-pilot yardımıyla yapıyorsunuz. Eğer o arada saldırıya uğrarsanız, durumu özetleyen bir mesaj çıkıyor ve kumanda size geçiyor.



Fazla Soru Sormayan Çok Yalan Dinlemez...

Oyunda kumanda ettiğimiz karakter Flint adında bir paralı asker. Flint bir gün bölgenin en güçlü adamı El Topo için bir nakliye konvoyuna eşlik ederken, konvoy çok sayıda korsan tarafından pusuya düşürülüyor. Altındaki emanet hurda gemiyle elinden geleni yapan adamımız, pek başarılı olamıyor ve gemisi tahrip olunca kaçış kapsülü ile zor bela paçayı kurtarıyor. Flint'in kapsülünü kurtaran eski bir tanıdık, onu bir kentin yakınına bırakmadan önce derinlerden gelen yeni ve güçlü bir tehditle ilgili bir şeyler söylüyor. Ancak Flint öncelikle El Topo'ya ne cevap vereceğini düşündüğünden konu üzerinde pek kafa yormuyor. Bu noktada demo bitip oyun size geçiyor. İlk yapmanız gereken, El Topo ile haberleşmek. İki dakika içinde sizinle telsiz bağlantısı kuruyor. Size ikinci bir şans vermeyi kabul ediyor ve sekreteri Perry Lasalle'yi Vespucci şehrinden alıp malikanesi Asylum'a getirmenizi istiyor. Su altı şehirlerinde iken bölgeyi izometrik olarak görüyorsunuz ve gidebileceğiniz binaların isimlerine Mouse ile tıklamanız yetiyor. Mesela geminize binmek için Hangar ikonuna tıklamanız gerek. Buralarda karşınıza çıkanlarla da yine isimlerine tıklayarak konuşup bilgi ve madde alışverişinde bulunabilirsiniz. Hangardaki Arms Dealer ile konuşup geminizin onarım ve donanım konusunu paranız yettiğince halledebilirsiniz. Vespucci şehrine varınca bu yöntemle Perry Lasalle ile konuşup onu geminize alarak Asylum yönünde yola çıkabilirsiniz. Yolda Perry'nin kellesini isteyen







korsanlar tarafından ilk saldırıya uğrayacaksınız. Tek ve güçsüz bir korsan gemisi geliyor, işini bitirip Auto-pilot ile Asylum'a varın. Buraya geldiğinizde El Topo ile görüşün, size yalan söylediği ve korumakla görevli olduğunuz nakliye gemisinde, tam tahmin ettiğiniz gibi, kükürt cevherinden çok daha değerli bir şeyin, El Topo'ya ait çok önemli belge ve dokümanların, ayrıca yeni geliştirilen bir geminin planlarının olduğunu öğreneceksiniz. El Topo size yeniden kendinizi ispatlamanız için görevler verecek ve hikaye böylece devam edecek.

Denizaltında 20.000 Fersah

Doğrusu bu oyuna denizaltı simülasyonu demek ne kadar doğru olur bilemiyorum. Denizaltı simülasyonları genelde ekrandaki bir sürü kadran ve düğmeden başka bir şey görmeden oynanan ve sabır isteyen oyunlardır. Bu oyunda ise insan kendini daha çok bir savaş uçağının pilotu gibi hissediyor. Birkaç farklı model denizaltı var ama para kazandıkça yapabileceğiniz modifikasyonların sayısı pek çok. Torpidolar, plazma topları, otomatik savunma taretleri, geliştirilmiş sonarlar, gövde zırhları ve reaktörler gibi pek çok para tuzağı mevcut. Para ise işverenlerinizden geldiği gibi geminizdeki silahların "arz yok talep çok" olan bölgelerde fahiş fiyatlarla satılmasından da elde edilebilir. Oyun esnasında "H" tuşuna basarak tam bir yardım listesi elde etmek mümkün. Gelelim grafiklere. Genelde deniz tabanına yakın uçuyorsunuz ve tüm gördüğünüz kayalık ve çorak zemin, zaten altı bin metre derinlikte pek canlı yaşamadığından bu gayet normal. Vadiler, dağlar, geniş düzlükler bol miktarda ve zaten bu coğrafi çeşitliliği avantaj olarak kullanmazsanız, çatışmalarda pek şansınız olmaz. İnsan yapısı nesneler olarak etrafta maden araçları, savunma kuleleri, dost ve düşman denizaltıları gibi pek çok şey var. Ayrıca şehirleri oluşturan yapılar da oldukça büyük ve renkli tasarlanmış. Oyundaki tüm nesneler üç boyutlu Texture kaplama vektörlerden oluşuyor ve bayağı iyiler. Ne var ki oyunun asıl ilginç yönü, su altı hareket dinamiklerinin çok iyi hazırlanmış olması. Geminiz, motorları kapatsanız bile çeşitli yönlere doğru giden güçlü su altı akıntıları ile hareket edebiliyor, bunu sonara gözükmeden yaklaşmak için kullanmak mümkün oluyor. Eğer bu akıntılardan birine karşı yüzmeye kalkarsanız hızınız bir hayli düşebiliyor. Yine atılan torpidolar da bu akıntılardan etkilenebiliyorlar. Dümdüz giderken gaz kesmek durmaya yetmiyor, gemilerin kütlesi nedeniyle savrulmaları ve sürüklenmeleri gayet doğal bir durum. Eğer hızlı manevralar yapmanız gerekiyorsa, motorları tornistan edip tam yol geri gitmeniz lazım. Bu şekilde önden yaklaşan torpido ve düşman gemilerini de avlayabiliyorsunuz. Rakipleriniz öyle çok fazla zeki sayılmazlar, genelde donanım ve sayı üstünlükleri var. Mecbur kalmadıkça tam ortalarına dalmayıp tek tek avlamakta fayda var. Oyunu kaydetmek ya da çıkmak gibi seçenekler, şehirde iken alt sağ köşede görünen ikona tıklayarak ortaya çıkarılan bir menüden halledilebiliyor. Ses efektleri yeterli seviyede ve müzik isteyenler doğrudan CD üzerine kaydedilmiş dört adet Techno tarzı parça ile kendilerini gaza getirebilirler.

Genel olarak ilginç ve temiz bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Bu tarzda pek oyun çıkmadı piyasaya, bir Subwar 2050 vardı ama, bu oyun detay ve akıcılık olarak ondan çok daha gelişmiş bir örnek. Su altında geminiz sadece 70-80 km. civarı bir hızla ilerlemesine rağmen, bu sürat size sanki çok daha fazlaymış gibi geliyor. Alınıp oynanmaya değebilecek bir oyun bu, yani bugünlerde az bulunan bir şey.

Poseidon [L]



LEVEL KARNESİ

DENİZALTI SİMUL.

ROMANTIC Bilgisayar ve CD-ROM Ürünleri

Tel: (212) 233 29 16

Pentium 90, 16 Mb. RAM, 4X CD Sürücü, Windows 95



JETFIGHTER III

Yeni Uçak, Yeni Senaryolar Getirir!

Simülasyon yapmak zor iştir. Eğer yapımcı firma kafayı son zamanlarda hemen herkesin yaptığı gibi çok gerçekçi grafik ve uçuş dinamiklerine takarsa, ortaya adam gibi çalışmak için korkunç pahalı konfigürasyonlar isteyen ve alışkın olmayanları bezdirecek zorlukta olan tuhaf programcılık örnekleri çıkar. Öte yandan teknik karmaşıklık ve tarihsel doğruluk yönünden biraz esnek davranılsa, pahalı sistemlere ve uçuş takımlarına sahip, uçuş simülasyonu tanrısının kızgın müritleri tarafından linç ve de kurban edilmek tehlikesi her zaman mevcuttur. Bana öyle bir oyun yap ki hem zevkli, hem hareketli, hem teknik açıdan ve de tarihsel açıdan kusursuz olsun, ayrıca üç dakika Stall olmadan uçmayı beceremeyen bir oyun eleştirmenini iki saatlik oyundan sonra uçak gemilerine inip kalkabilecek kadar iyi eğitebilsin deseler, onlara beni rahat bırakmalarını ve gidip Jetfighter 3'ü almalarını söylerdim. Neden diyenlere ise öncelikle sistem gereksinimleri diyorum...

Fazla P-200'ü Olan Var mı?...

Oyun bir CD üzerinde geldiğinden 4X bir CD sürücü kaçınılmaz, çalışma ortamı ise DOS ve WIN95. Autorun desteği WINDOWS 95 altında kurulum işini kolaylaştırıyor, ama oyun performansı pencereden uçup gidiyor. Çalışma için DX 2-66 işlemci ve 8 MB Ram yeter dense de yüksek çözünürlükte eksiksiz performans için bir P-150 ve 16 MB Ram kaçınılmaz. Ama işin bir de diğer yönü var: oyun düşük çözünürlükte de çekiciliğinden çok fazla bir şey kaybetmeden oynanabiliyor. P-100 işlemcili ve 16 MB Ram takılı bir cihazda, bulutlar ve gölgelendirme gibi olmasa da olur detaylar kapalı iken, 640x400 çözünürlükte gayet normal bir hızda gayet karmaşık ve işlemciye eziyet hava savaşları yaşamak mümkün oluyor. Yazılım 320x200 ile 640x480 arası pek çok ekran modunu desteklediğinden, kendinize uyacak bir tarzı rahatlıkla bulabilirsiniz. Piyasada bulunan en pahalı uçuş takımlarını dahi destekleyen oyun, sadece klavye kullanarak da gayet rahat oynanabiliyor. Hard-disk üzerinde 30 MB boş yerinizi işgal edeceğini söylemeyi unutmayalım.



Kaptan, Müsait Bir Yerde Kalkacak Var!

Tarihsel açıdan kusursuz dedik ya, bu zaten kaçınılmaz, çünkü ne kullandığınız uçak henüz aktif servise girmiş ne de senaryodaki olaylar olmuş değil. En azından F-22 henüz tam olarak servise girmiş sayılmıyor. Siz Birleşmiş Milletler Barış Gücü için görev yapan bir Amerikan uçak gemisine yeni tayin olan "çaylak" bir teğmensiniz. Akademide size uçmayı pek öğretememiş olacaklar ki, ilk bir düzine görevinizde nasıl kalkılır ve nasıl yere çakılınır onu öğreniyorsunuz. Temiz ve eğitici görevleri kendinizden





Sıcak Titanium ve Taze Benzin...

Bu oyunun grafikleri gerçekten güzel ve özenle hazırlanmış. Bir kere senaryoların geçtiği Orta ve Güney Amerika'nın coğrafi yapısı tamamen gerçek haritalar kullanılarak hazırlanmış, şehirler, hava meydanları gibi önemli detaylar yerli yerinde. Yaklaşık 50.000 feet irtifada iken ufuk çizgisinin eğrilmesi bile düşünülmüş ve gece uçuşlarında şehir ışıkları gerçekte olduğu gibi çok uzaklardan farkedilebiliyor. Uçakların çizimleri ise çok güzel, kafanızı eğip alt çaprazınızdan hızla geçen MIG'i görünce ya da önünüzde uçan F-22'ye yaklaşınca sıcak titanium ve çeliğin o baş döndürücü kokusunu ya da taze jet yakıtının baştan çıkarıcı aromasını genzinizde hissediyorsunuz. En düşük detay seviyesinde bile yaklaşmakta olduğunuz şeyin akşamdan kalma bayat patates püresi değil de dağlar olduğunu farkediyorsunuz. Attığınız sidewinder zigzaglar çizerek hedefini ararken içinizden "Hadi yavrum, indir şu herifi!" diyerek sandalyenizde geriliyorsunuz. Uçaksavar mermilerinin patlaması uçağınızı sallıyor, yüksek G çekerek dönmeye çalışırken sınıra yaklaşan uçak titriyor, gözleriniz kararıyor. Fırlatma koltuğu ile uçaktan atlama sahnesi bile öyle gerçekçi ki, kendi gözünüzden önce kanopi camının fırlatılışını, sonra koltuğun ateşlenmesini, bir an sonra koltuktan ayrılıp paraşütünüzün açılışını seyrediyor, zavallı uçağınız yanarak uçak cennetine doğru son uçuşunu yaparken kafanızı kaldırıp paraşütün kubbesine bakarak partiden zamanında ayrıl-



emin olana ve hata oranınız düşene kadar tekrarlarsanız, temel uçuş dinamiklerini kapmanız çok uzun sürmüyor. Uçak gemisine iniş biraz zorlayabilir ama bir kere başarınca da insan kendini iyi hissetmeye başlıyor. Diğer pek çok uçuş oyununun aksine burada kendinizi sadece uçakta değil, uçak gemisinin içinde de kontrol ediyorsunuz. Uçuştan dönünce koridorda yürüyüp üçüncü kattaki kamaranıza çıkabilir, buradaki terminalden adınıza gelmiş e-mail'i okuyup öğle yemeğinde karavanada ne var diye menüye bir gözatabilir, sonra gemi kütüphanesine uğrayıp yaptıklarınız gazetelere nasıl yansımış öğrenebilirsiniz. Eğer brifinge katılacaksanız toplantı odasına gitmeli, uçuşa çıkacaksanız hangara inip uçak ve silah konfigürasyonunu ayarlamalısınız. Ayrıca oyunda bir de zaman faktörü var ki gerçeklik hissine müthiş katkıda bulunuyor. Olaylar havada kalmıyor ve harekatın gün be gün ilerlediğini hissediyorsunuz, yarın da güverteye tek parça halinde konup konamayacağınızı merak eder hale geliyorsunuz.

Oyunda iki uçak mevcut: yeni F-22 ve emektar F-18. Silahlar ise görevlere ve alışkanlıklarınıza göre tercih edebileceğiniz birkaç hava ve yer ağırlıklı kombinasyondan ibaret. Sizin kullandığınız uçaklar dışında AWACS, B-707, SU-27, MIG-31 gibi bir sürü dost ve düşman hava aracı, ayrıca SAM bataryaları, hava meydanları, sivil ve askeri binalar gibi yer üniteleri de oyunda mevcut. Karşınızda ve yanınızda çarpışan pilotların yapay zekaları ve uçuş teknikleri de hiç fena sayılmaz, kuyruğuna takıldığınız bir MIG-31 attığınız füzeden kurtulmak için Chaff ve Flare atıp, çok ilginç ve kendine has manevralarla sizi ekmeyi başarabiliyor. Bulundukları durumun avantajından yararlanmayı iyi biliyor ve mesela sizi alçağa çekip uçaksavar desteğinden faydalanabiliyor ya da dağların arasında sizinle köşe kapmaca oynayabiliyorlar. Oyunun benzerlerinden bir diğer farklı yanı, oyunun hız kompresyonu kullanmaması. Diğer pek çok oyunda kadranda gördüğünüz sürat, gerçek süratinizden çok daha fazladır. Bu yöntem işlemciyi fazla yormadan hızlı gidiyormuşsunuz hissi yaratmak için kullanılır. Mesela 900 mil süratle uçuyor gözükürken gerçek süratiniz aslında sadece 200 mildir. Bu oyunda ise özellikle yere yakınken, tabii işlemciniz çuvallamıyorsa, süratli gittiğinizi anlıyorsunuz, alana yaklaşırken hızınız çok fazlaysa siz ne olduğunu anlamadan 4000 metrelik pist geçip gidiveriyor ve inişi pas geçmek zorunda kalıyorsunuz.



dığınız için şükran oluyorsunuz. Asla ters dönmüş bir uçaktan atlamayın, önce çevirip kokpitin göğe bakmasını sağlayın, yoksa paraşütünüz açılmak için iki misli daha fazla zamana ihtiyaç duyacaktır. Eğer dimdik düşmüyor da alçak irtifada süzülerek yere yaklaşıyorsanız, atlamak yerine düz bir zemine ya da denize gövde üzeri iniş yapmayı deneyin, çok daha güvenli olur. Kullandığınız her tür cephanenin belli huyları var. Mesela Maverick füzesini bir binaya atarken çok alçaktan yaklaşmak ıskalama ihtimalini yükseltir, tersine eğer güdümsüz bombaları hedefe çok yüksekten bırakırsanız, rüzgarın saptırması kaçınılmazdır. Ancak çok çeşit malzeme kullanmadığınızdan bunları çözmek ve uygulamak fazla zamanınızı almayacaktır.

Detaylar, Detaylar, Detaylar...

Oyunda 90 civarı görev var ve bunları ister ayrı, ister senaryoya bağlı olarak oynayabilirsiniz. Ancak ufak bir detay var, her ne kadar görev senaryoları ve ana hedefler her uçuşta aynı olsa da karşılaştığınız düşmanların sayısında, konumunda ve taktiklerinde ufak tefek değişiklikler olabiliyor. Uçuş esnasında "ESC" tuşuna basarak ihtiyacınız olan her tür ses, grafik, detay ayarı, cheat ayarını çıkan menüden halledebilirsiniz. Aynı zamanda burada tüm tuşları gösteren çok detaylı bir liste de mevcut. Şimdi biraz da oyunun eksilerinden bahsedelim. Grafikler iyi hoş ama ses ve patlama efektleri pek yeterli değil. 20 mm. Vulcan topunun sesi 1916 model Maxim makineli tüfeğinin sesine benziyor, gürlemekten çok takırdıyor... Bomba ve füzenin hedefe isabet etmesi ile ıskalaması arasında ne ses ne de görüntü olarak fark yok, ama olması gerekirdi. Değişik şekillerde vurulan hava araçları hep aynı şekil düşüyor, çok monoton. Ayrıca vurduğunuz gemi ve binalar belirgin bir şekilde tahrip olmayıp sadece kısa bir süre tütüyorlar, bu durum özellikle çok sayıda hedefle uğraşırken hangisini vurup hangisini vurmadığınız konusunda kafanızı karıştırıp işinizi zorlaştırıyor. Sonra telsiz haberleşmelerinde hep aynı ses duyuluyor, bir düzine uçağın pilotunun ve kanat adamınızın aynı sesle konuşması kadar can sıkıcı olan bir başka şey varsa, o da sadece üç tanecik gayet yetersiz Wingman komutunun olmasıdır herhalde. T.I.E. Fighter'da bile iki üç katı komut vardı. Bir başka dikkate değer nokta, şehir ve binaların haritanın genel yapısına olan oransızlığı. 30.000 feet yukarıda iken pek farketmiyor, ama çok daha alçaktan gerçekten gökdelenler neredeyse çöp tenekesi gibi kalıyor! Ve eğer Küba ya da Arjantin üzerinde uçarken bir düşman AH-64'ü ile karşılaşırsanız hiç şaşırmayın, sanırım Mission Studios programcıları Hind-D diye bir helikopterin adını hiç duymamışlar ve McDonnell Douglas'ı da Michael Douglas ile karıştırıyorlar!

Sonuç olarak elimizde geliştirilmesi tamamlanmamış bir ürün var. Eğer detayları boş verip uçmaya ilk adımınızı atmak niyetindeyseniz, yüksek oynanabilirliği ve iyi grafikleri ile bu oyunu size tavsiye ederim.

Baron Von Richthofen [L]



MISSION FORCE™ CyberStorm™

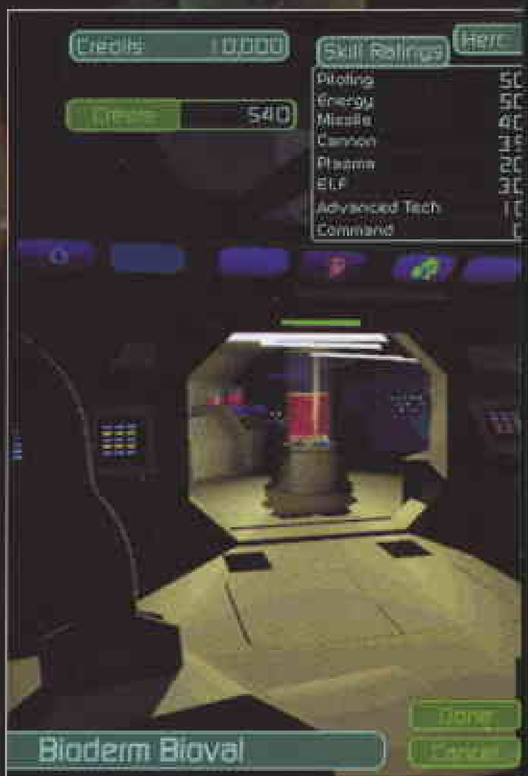
Bu ay strateji severlere SIERRA babadan bir hediye var. Sabah kapımı çalan biri, ayakkabılarını bile çıkarmadan elindeki tek çorabı paspasın altına koyup gitmiş. Çorabı heyecanla açtığımda karşıma iki CD'lik koca bir oyun çıkmaz mı?

SIERRA, bu sefer CYBERSTORM'la sevindirmek istemiş bizleri. Adından da anlaşılacağı üzere mekanımız uzay. Biz HERC kuvvetlerine kumanda ediyoruz. Bu HERC'ler, hani eskiler hatırlar, Robotech diye bir çizgi film vardı, işte oradaki robotları andıran çok güzel makineler. Her HERC'in özellikleri çok ince ayrıntılarına dek tasarlanmış. Bu ayrıntılardan daha sonra bahis edeceğiz. İşimiz sadece HERC'lerle değil, bir de onları kullanan, aynı iskelete ama farklı derilere sahip pilotlarla da (BIODERM) mesaimiz var. Bunlar da kendi aralarında özelliklerine göre türlere ayrılıyorlar. Amacımız kendi teknolojimizi geliştirip CYBRID hükümdarlığına son vermek. Tabi bunu yapmak okuması kadar kolay değil. İşimiz bir hayli zor. En önemlisi CYBRID'ler bizden daha iyi bir teknolojiye sahipler. Bu da daha iyi silah, daha hızlı gemi, daha iyi kalkanlar, daha iyi her şey demek. Oyun Turn tabanlı olduğundan stratejinizi çok iyi kurmalısınız. Çünkü bu CYBRID'ler çok akıllı. Her oyunda farklı strateji uyguluyorlar. Hani hep sözü edilen yapay zeka, bunlarda fazla gelişmiş.

Oyun, bildiğimiz strateji oyunlarından biraz farklı. Bu oyunda da düşmanınız var ve onu yeneceksiniz, ama önce kendi teknolojinizi geliştirmeniz gerekiyor. Teknoloji geliştikçe, HERC ve BIODERM'lerin sayısını artırmalısınız. Bu arada karşınıza çıkan tesadüfi gelişmeleri de değerlendirmelisiniz. Cyberstorm'un diğer strateji oyunlarından en önemli farkı, geliştirdiğiniz HERC'lerin önemi. İyi gelişmiş bir HERC epey pahalıya (tabii aynı zamanda da BIODERM) patlıyor ve onu kolaylıkla yitirmek insanın pek de hoşuna gitmiyor. Bu yüzden stratejinizi çok ama çok iyi kurmalısınız. Genelde CYBRID'lerin sayısı sizden fazla oluyor. Zaten sınırlı olan hareket sayınızı boşa harcamak ya da gereksiz fedalarda bulunmak hiç işinize gelmiyor. Sabrınızı sonuna kadar yitirmeden vur kaçlar, kaçıp vurmalarla dinamik, aynı zamanda heyecanlı bir ritmi var.

Oyun, Install edildikten sonra uzun bir Intro ile açılıyor dememi bekliyorsanız demeyeceğim, çünkü oyunun tüm güzelliği kendi içinde. Küçük bir intro'dan sonra her zamanki gibi bir menü ile karşılaşıyorsunuz. Tek başınıza yahut bir grupla bağlantılı olarak oynayacağınızı belirledikten sonra yeni bir kariyere, daha önceki kariyerlerinizden birine ya da küçük bir fikir almak için hızlı ve Random seçilmiş görevlere başlamak tabii ki sizin elinizde.





Ama siz menüye pek dikkat edemiyorsunuz. Çünkü gözünüz muhteşem tasarlanmış, ileride sahip olabileceğiniz gemilere takılıyor. Bence çok iyi tasarlanmış gemiler. Tasarımcıları kutlamamak elde değil. Hareketlerindeki estetik ve oyunda göreceğiniz hız, gerçek hayatta bir araya gelebilseydi sanırım biz de şimdi Ay'da misket oynamanın keyfine varabilirdik.

Rastgele seçilmiş görevlerden çabuk sıkılıp artık benim de bir kariyerim olsun derseniz, karşınıza UNITECH teknolojisi çıkıyor. UNITECH biz insanlar tarafından tasarlanmış, bizlerin gelecekte daha rahat yaşamamızı değil, sadece hayatta kalmamızı sağlayacak savaş robotlarının (HERC'ler) ve insan üstü yaratıkların (BIO-DERM) tasarlanması için geliştirilen bir proje. Düşmanımız olan CYBRID'ler teknolojilerini bizi yok etmek, biz de aynı şekilde onları yok etmek üzere geliştiriyoruz. İşe önce maden toplamak, küçük uydulardaki CYBRID kolonicikleri yok etmek, ya da küçük bir saldırıyı geçiştirmekle başlıyoruz. Verilen görevleri yerine getirdikçe de teknolojimiz ve filomuz gelişiyor. Bu gelişim sırasında teknoloji yandaşları ya da karşıtlarından bir takım mesajlar ve öngörüler alıyoruz. Yeni geliştirilen bu teknoloji bizimle beraber daha da gelişiyor, belki de ilerde ipin ucunu kaçıracağız. Mesela biraz gelişince insanın reflekslerinin ve sinirlerinin dayanamayacağı biçimde geliştirilen robot gemilerimiz için kullandığımız muhteşem BIO-DERM'lerimizin arasına hiç







de alışık olmadığımız yeni BIODERM'ler katılıyor. Yorgun argın geldiğimiz bir görev sonunda filomuza katılan bu sürpriz BIODERM'lerin ilerisi için nasıl bir durum oluşturacağını açıklamaya çalışan bilim adamlarımız da var. Tabii her şey bizim kararımıza bağlı. Bu yeni gelen BIODERM'lerimizi saklayacak mıyız, yoksa geri dönüşüm kutusuna mı atacağız? Bu arada geliştirdiğimiz, onca emek harcadığımız HERC'lerimizden birini ya da birkaçını küçük bir görevde kaybetmemek de dikkat etmemiz gereken şeylerden. Bu HERC'ler gerçekten de teknoloji harikası (görüntüleriyle de). Her HERC'in üç ana bölümü var. STRUCTURE, SYSTEMS, HARDPOINTS. İlki HERC'in yapısıyla ilgili, hangi kuşaktan geldiği, zırh çeşidi, ayaklarının biçimi, reaktörü vs. SYSTEM'in bölümleri de Batarya, Kalkan, Sensor, Computer çeşidi ve yaşam kaynağı, HARDPOINTS, daha çok silah ve ekstra donanımları kapsıyor. HERC'in türüne göre kullanacağınız silahlar ve ekstralar farklı. Bu ekstralarla geminin hızını artırmak, hatta onu bir intihar komandosu haline çevirebilmek mümkün. Her BIODERM'in geçmişini öğrenmek, özelliklerini geliştirmek, sıkılınca da geri dönüşüm kuvözüne göndermek mümkün. Bütün bu bilgileri ilk kariyerinize başladığınızda (ya da daha sonra COMMUNICATION bölümünden) öğrenebiliyorsunuz.

Kariyerinize üç HERC ve BIODERM'le başlıyorsunuz. Gerçi size verilen iki HERC (SHADOW ve REMORA) iki BIODERM (Model 101 ve Model 001) ve 10.000 kredi. Siz o 10.000'i hayırlı işlerde kullanıyorsunuz. Yok eğer daha sonra kazanırım önce bu ikili ile idare edeyim derseniz güçlükle kazandığınız kredilerinizi uzay korsanlarına kaptırma riskini de göze alıyorsunuz demektir. Tüm bunlardan sonra kendi küçük evinizi görme şansına erişiyorsunuz.

Sizin HERCBASE'iniz! Küçük bir gezegenin küçük bir uydusundaki küçük evinizdesiniz artık! Göreve çıkmadan önce her şeyinizi burada tasarlıyorsunuz. HERC'inizin ve BIODERM'lerinizin ayarlarını gideceğiniz gezegen ya da uyduya ve seçtiğiniz göreve göre ayarlamalısınız.

Şimdi de ince ayarlar... Aşağıdaki gibi bir menü evde yapabileceklerimizi sınırlıyor. HERC BAY, BIODERM FACILITY, HERC COMMAND CENTER, LAUNCH MISSION, RETURN TO GENERAL MENU.

HERC BAY: Bütün HERC'leri burada tasarlıyoruz. İstersek tasarlanmış yeni bir tane satın alıp onun üzerinde oynamalar yapabiliyoruz.

PURCHASE NEW HERC: Yeni HERC'leri buradan seçip alabiliriz. Oyun ilerledikçe sayıları artan HERC'lerden silahsız olanları (BASE) satın alıp kendimiz de geliştirebiliriz.

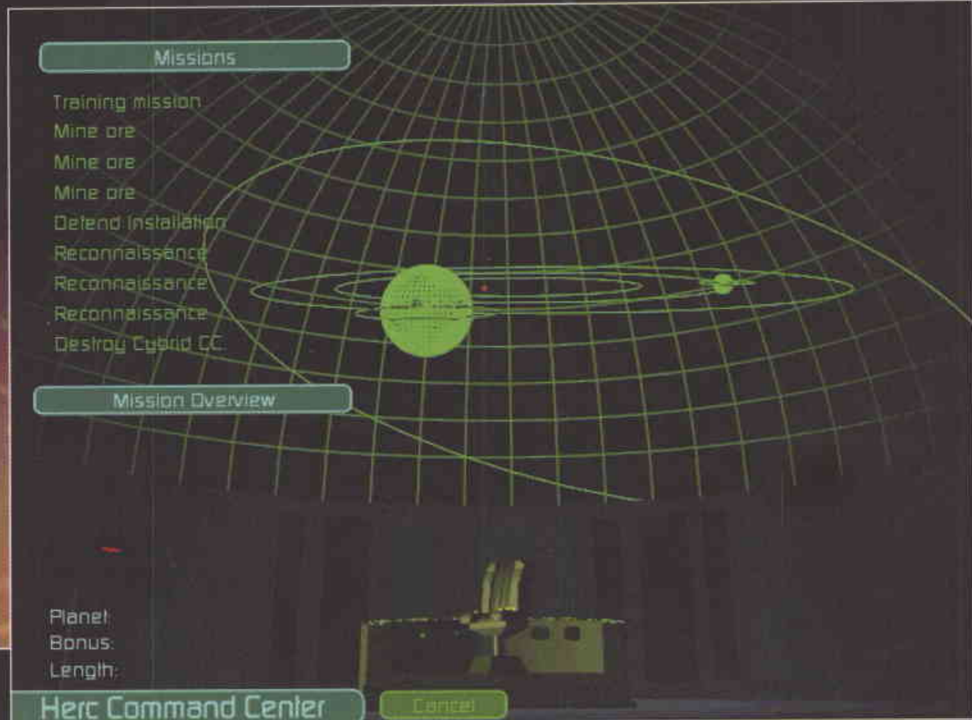


MANAGE HERCS: Yeni ya da eski tüm HERC'lerin bakım, onarım, geliştirme yeri burası. Buraya girdiğimizde listeden seçeceğimiz HERC'leri işaretleyince gemimiz tüm özellikleri ile karşımıza çıkıyor. Onarmak (REPE-



AR) satmak (SELL) elimizde. Gemiyi geliştirmek için sol taraftaki gemi özelliklerini seçmemiz yeterli. Siz bunların üzerinde gezinirken yan tarafta tüm ayrıntılarıyla görünen 3D HERC'inizin üzerinde nereyle işlem yaptığınız gösteriliyor. Seçiminizi yaptıktan sonra seçtiğiniz bölüme ait (silah, zırh (SHIELD), kontrol bilgisayarı vs.) tüm teknoloji elinizin altına geliyor. Bundan sonrası size kalmış. Hızlı ama pek güçlü olmayan ya da tam tersi yavaş ama çok güçlü gemiler yapmak olanaklı.

Bu bölüm oyunun ana damarlarından biri, gideceğiniz göreve göre gemilerinizi tasarlamanız gerekiyor . Bunun için de önce gideceğiniz gezegenin özelliklerini bilmeniz gerek. Bunu HERC COMMAND CENTER'dan görevinizi seçtiğinizde (SelectMission) öğreniyorsunuz.Yerçekimi, atmosfer özellikleri (BIODERM'ler için gerekli), yüzey gibi ön bilgiler ışığında HERC'inizi geliştirmeniz görevinizdeki başarı anahtarlarından biri. Örneğin maden görevine giderken ORE EXTRACTOR ya da buna benzer maden taşıma torbalarını geminize almazsanız oraya gitmenizin hiçbir anlamı kalmaz. Bunu ağır gemilerinizden birine koyarsanız zamanın çok gerisinde kalmış olursunuz. Her görevden geldikten sonra buraya bir uğrayıp gemilerinizin son halini görmek yararlı olur.



MISSION DEBRIEFING

Star System: Paracelsus
Planet: Beran
Mission length: 2 months
Mission goal: MISSION FAILED

The mission was a failure. Unitech does not tolerate failure. Unless you have sufficient net worth to attempt another mission, you will be relieved of command.

Herc Force:

Fast Shadow — Herc
Status: 100%
Model 001 — Bioderm
Stability: Nominal
Age: 10 months remaining

Seiki SunFire — Herc
Status: 100%
Model 101 — Bioderm

Done

BIODERM FACILITY: İşte oyunun bir diğer can damarı. Burada da o müthiş BIODERM'lerinizle ilgileniyorsunuz. Damarlardan biri diyorum çünkü HERC'inizi ne kadar iyi geliştirirseniz geliştirin onu kullanacak iyi bir pilotunuz yoksa hiçbir işe yaramıyor.

BIOVAT: Yeni Bioderm yaratma makinesi. Seçeceğiniz Bioderm'ler emrinize amade olacaklardır.

VR TRAINING: Eger krediniz az geldiyse ya da daha iyi bir Bioderm istiyorsanız burayı atlayamassınız.

Bioderm geliştirme merkezinde pilotluk, silah kullanma daha fazla radyasyona dayanma komando özelliklerini geliştirme dersleri mevcut. Zayıf bulduğunuzu burada derslere sokup geliştirebiliyorsunuz.Tabii ki tek bir tıklama ve gerekli cüzi kredilerle.

MEDVAT: Bioderm bakım ünitesi diyebileceğimiz bu yerde gereksiz sağlık problemlerini çözebiliyorsunuz. Hatta beğenmediğiniz Bioderm'inizi yeniden dönüşüm kutusuna atıp ondan kurtuluyorsunuz.

LINK: Tabii ki yeni yarattığınız ya da geliştirdiğiniz Bioderm'lerinizi HERC'lerinize yerleştirmeniz gerekiyor. İster siz yapın isterseniz otomotik yapılsın. Sizin yapmanız her zaman daha iyi.

HERC COMMAND CENTER: Görevinizi bu merkezden seçiyorsunuz, isterseniz COMMUNICATION'dan genel UNITECH teknolojisi ya da taktikler almak mümkün. İlk tıkladığınızda karşınıza gelen menünün arkasında kalan uzay görüntüsünün hızını ve yönünü farenize tıklayıp fırlatmakla değiştirmek uzayın boyutlarını birkez daha anlatıyor insana.

SELECT MISSION: O andaki tüm görevleriniz burada saklı. İstediğiniz bir tanesini seçebilirsiniz. Görevi seçtikten sonra küçük bir Brifing (görüntülü faks gibi) çıkıyor karşınıza. Gezegen özellikleri, kaç kredi kazanacağınız, CYBRID'lerin varlığı ve gücü vs. gibi bilgiler ışığında gemilerinizi ve Bioderm'lerinizi ayarlamak avantaj getiriyor.

COMMINICATION: Burada da oyun hakkında takıldığınız her şeye çözüm bulabiliyorsunuz. Çok iyi tasarlanmış bir HELP.

Çiroz L



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

486 DX66, 8 Mb. RAM, 36 Mb. HDD, 2x CD-ROM, Windows 95





MAGIC The Gathering® BATTLEMAGE™

Yine her zamanki gibi bilgisayar oyunları için yaratılmış Dorinaria, Salandia, Ronarilla vs... gibi ülkelerden birindeyiz. Bu sefer kılıç yok, söz yalnızca büyünün... Peki, biz kimiz? Tabii ki bu savaşta payı olan bir büyücü. Rakiplerimizi tek tek altetmemiz gerekiyor. Buraya kadar klasik olmayan bir şey var mı?

Oyunumuzun konusu hakkında söylenecek çok fazla bir söz olmasa da gerçekte ne olduğu hakkında söylenecek pek çok söz var. En önemlisi bu oyun, Magic: The Gathering adlı kart oyununun 1997 yılında piyasaya sürülen iki versiyonundan biri. Gönül isterdi ki önce Microprose firmasına ait olan versiyonunu açıklayalım. Neden derseniz, Microprose, Magic: The Gathering adlı kart oyununu olduğu gibi bilgisayara taşıdı, yani bilgisayarda poker, pişti oynar gibi M:TG oynamamızı sağladı (Dergimizin ilk sayısındaki CD'de güzel bir demosu vardı. Umarız oyunu anlamışsınızdır). M:TG hakkında bilgisi olmayanlar için bu oyunu tanıtmak istiyoruz. M:TG, 1993 yılında İngiltere'de Wizards of the Coast firması tarafından piyasaya sürülen bir kart oyunu. Aldığınız her paketten rastgele kartların çıktığı bu oyunda, kartlarınızı başka insanlarla değiş-tokuş ederek kendi destenizi hazırlayabiliyorsunuz. İlk çıktığı zamanlarda pek rağbet görmeyen bu oyun, şu anda dünyanın pek çok ülkesinde en çok oynanan, turnuvaların-da ödülün bir milyon dolara çıktığı (125 milyar lira!), her yıl yüzlerce yeni kartı piyasaya sürülen, yüzlerce renkli illüstrasyon ve sonsuz strateji kombinasyonları ile tam bir salgın halini almış durumda. Microprose'un tersine Acclaim firması aslında Turn-based bir oyun olan M:TG'i Real-time bir strateji haline getirmiş (İyi mi etmiş, kötü mü orası tartışılır ama, M:TG'in asıl oyun sistemine alışkın kişilerin ilk bakışta yadırgayacağı kesin). M:TG hakkında kafanızda daha net bir şeyler oluşturabilmek için oyunun genel sistemine bir gözatmakta yarar var.





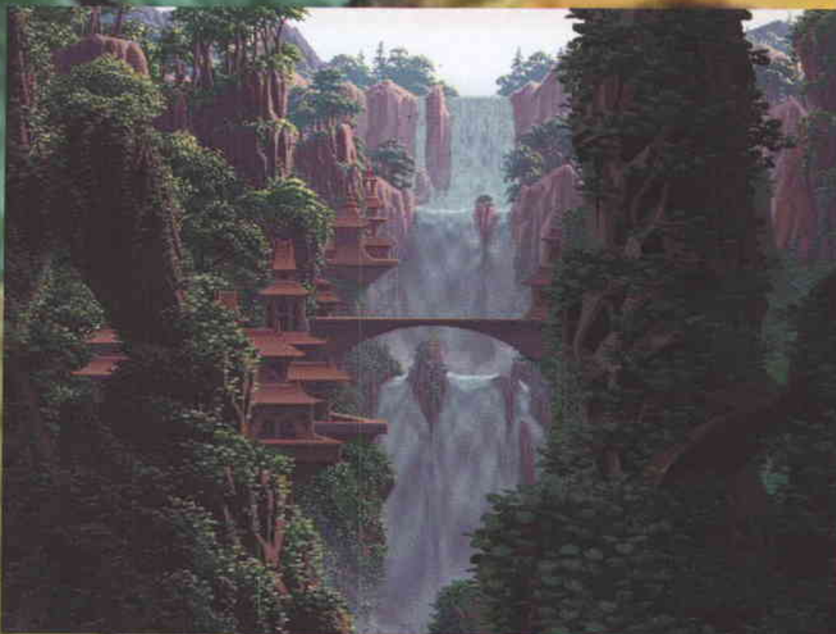
Nasıl Oynanır?

M:TG, beş ana renkten oluşan bir kart oyunu. Bu renkler: Beyaz (iyileştirme, koruma), Yeşil (doğa, yaşam), Kırmızı (kaos, öfke, ateş, toprak), Siyah (kötülük, ölüm) ve Mavi (hayal, zihin, hava, su).

Bu güçler bir destede kendi başlarına bulunabilecekleri gibi, kombine olarak da kullanılabilirler. Her renk gücünü belli bölgelerden alır. Bu bölgeleri temsil eden kartlara "Land" adı verilir. Beyaz, gücünü açık arazilerden (Plain), Yeşil ormandan (Forest), Kırmızı dağlardan (Mountain), Siyah bataklıktan (Swamp), Mavi ise adalardan (Island) alır. Bu büyü gücüne "mana" adı verilir. Örneğin bir "Island", mavi mana verir. "Land" kartlarından alınan enerji, başka kartları açmak, yani yeni büyüler yapmak için kullanılır. Diğer kart türleri ise şunlardır:

Creatures: Büyüyle çağrılan yaratıklardır. Yaratık kartlarının sağ altında yaratığın atak ve defans gücü yer alır. Ölene kadar oyun içinde kalan kartlardır.

Enchantment: Enchatment'ler, oyunda yok edilinceye kadar etkisi görülen ve bir yaratığın gücünü artırmak ya da belli bir





büyüden korunmayı sağlamak gibi özellikleri olan kartlardır.

Sorcery: Enchantment'lere benzemekle beraber etkileri kalıcı değildir ve yalnızca bir kez kullanılırlar.

Instant/Interrupt: Sorcery'ler ile aynı özellikleri taşırlar. Ancak Sorcery'lere göre daha hızlıdırlar.

Artifact: Renksiz mana isteyen kartlardır. Enchantment gibi kullanılabildikleri gibi aynı zamanda bazı türleri (Artifact Creature'lar) normal Creature görevi de görürler.

Her kart türünün görevi, üzerinde yazmaktadır. Bazı yaratıkların üzerinde bulunan özellikler ise:

Flying: Bu özelliğe sahip olan yaratıklar havadan saldırırlar. Uçan bir yaratık ancak uçan bir yaratık tarafından durdurulabilir.

Trample: Yaratıkların "çiğneme" özelliğidir. Örneğin "Trample" özelliği olan ve atağı 3 olan bir yaratık, defansı 1 olan bir yaratıkla savaşırsa, rakibini ezip geçer ve geride kalan 2 hasar rakibe geçer.

First Strike: İlk vuruş. Eğer atağı, rakibinin defansından daha yüksek olan bir yaratık bu özelliğe sahipse, rakip yaratık otomatik olarak ölür. "First Strike" sahibi yaratığın defansı ve diğer yaratığın atağı gözönüne alınmaz.

Regeneration: Bu özelliğe sahip yaratıklar öldüklerinde "Regeneration" için istenen miktarda mana'yı ödediğiniz taktirde yeniden yaşama dönerler.

Kartları da tanıttıktan sonra, yazıya göz attığımızda görüyoruz ki en önemli şeyi söylemeyi unutmuşuz: Oyunun amacını! Amacınız rakibinizi 20 yaşam puanından 0'a indirmek. Bunu da ya ona saldırttığınız yaratıklarla, ya da hasar verici büyülerle yapabilirsiniz.

Hazırsanız... CD'yi yerleştirin... Başlıyoruz...

Ana Menü

Evet, oyunu yükledikten sonra karşınıza doğal olarak bazı seçenekler gelecektir. İsterseniz şimdi bunları inceleyelim:

Archieve: Burası oyunun kütüphanesi. Bütün kartları buradan ayrıntılı bir şekilde tanıyabilirsiniz. Büyüler renklerine göre dizilmiştir. Ekranda gördüğünüz renklere klikleyerek o rengin kartlarını (kart=büyü) görebilirsiniz. Eğer hiçbir renk seçilmemişse Artifact'ler ve Land'ler gözükecektir. Şimdi önce bir renge sonra da bir karta klikleyin. Ne oldu? Sağ üst köşede o kartın kocaman bir resmi belirdi. Bu arada, buradaki bütün kartlar orijinal oyundakiyle aynıdır, ileride gerçek kartları görürseniz şaşırmayın. Kart dizaynı ise şöyledir:

* Sol üst köşe: Burada kartın adı bulunur.

* Sağ üst köşe: Sevgili büyümüzün hangi manadan kaç tane istediğini buradan öğrenebilirsiniz.

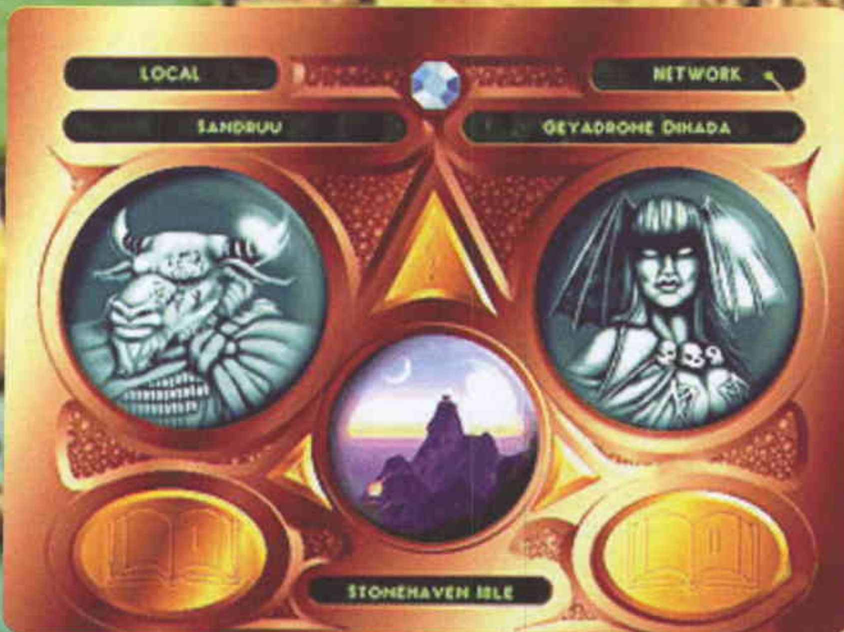
* Orta üst: Cici kartımızın cici illüstrasyonunu (ki bazıları cidden müthiş çizilmiş) görebilirsiniz.

* Orta alt: Kartın ne işe yaradığını ve kart hakkında yapılan geyikleri öğrenebilirsiniz.

* Sol alt: Cici kartımızın cici illüstrasyonunun cici çizerini buradan tanımak mümkün.

* Orta alt, sol alt arası: Kartın tipini (Enchantment, Creature, Artifact...) görürsünüz.

* Sağ alt: Eğer kartımız bir Creature ise burada atağı ve defansı bulunur (ilk sayı atak, ikincisi defans).





Yapmanız gereken şey, her ne kadar zor olduğunu bilsek de, buradaki bütün kartları ezberlemek. İllüstrasyonu gördüğünüz an, o kartın kaç manaya açıldığını, atak/defansını ve varsa özelliklerini bilmelisiniz; çünkü oyun sırasında savaşlarda kullanacağınız bu kartlara bakmaya hiç fırsatınız olmayacak (savaşlar oldukça hız gerektiriyor da...). Unutmadan, hiçbir renge kliklememişseniz, oyundaki Artifact ve Land'leri alttaki oklara basarak da ekrana sığmayan diğer kartları görebilirsiniz.

Options: Müzik ve efektler kulağınıza batıyorsa buradan kısmanız mümkün, amma ve lakin hiç ama hiç tavsiye etmeyiz.

Credits: Oyunun yapımcılarının ismini hiç merak ettiniz mi?

Campaign game: Burada da Corondor (oyunun geçtiği yer) adlı ülkede 30 ayrı bölge için diğer büyücülerle (Planeswalker) savaşacaksınız. Amacınız ise bu korkunç savaşa bir son vermek.

Exit: Oyundan sıkılanlar elbet bir gün çıkmak isteyeceklerdir.

Duel Game

Karşınıza şık bir ekran gelecektir. Gerçi her şey anlaşılıyor, ama biz yine de açıklamış olalım. Şimdi, üstteki kocaman elmastan ilk ekrana geri dönersiniz. Onun altında ise, solda sizin, sağda da rakip büyücünün vesikalık fotoğrafını ve adını görebilirsiniz. Resimlerin üzerine basarak adamınızı değiştireceğiniz bir ekrana girersiniz. Burada 6 büyücüden birini seçmeniz mümkün. Ayrıca ortadan da o karakter hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. İlk ekranda ortada ise oyunun oynanacağı arenayı seçiyorsunuz. İster düz ve açık ovalarda savaşın, ister bataklıklara batın, ister de ağaçların altında yok edin, rakiplerinizi... Kararsızlar için de bir "Random map" hazırlanmış. Sol ve sağ alttaki kitap resimlerinden ise kendi destenizi yaratabilirsiniz. Ortadaki yıldırım tuşu ise en nihayet sizi savaş ekranıyla tanıştırır. Unutmayın ki, Duel'de sadece dostluk savaşı (o nasıl oluyor?!!..) yaparsınız. Size şiddetli tavsiyemiz, "Campaign Game" yapmadan önce mutlaka burada uzunca bir süre oynamanız.



Campaign Game

İşte oyunumuzun esas bölümü. "Duel Game"de yeterince çalıştıktan sonra artık buraya geçebilirsiniz. Böylece artık Turn-based sistemiyle oynanan güzel bir maceraya katılırsınız. Amacınız daha önce söylediğimiz gibi Corondor'un 30 bölgelik topraklarını ele geçirmek. Campaign ekranına geldiğiniz anda kocaman bir harita gözünüze çarpar. Altta ise bazı ikonlar bulunur.

* Yukarı ve aşağı ok: Save ve Load işlerinizi buradan halledebilirsiniz.

* Kare şekli: Campaign game el ele oynanır. Kendi Turn'ünüzde yapacaklarınızı bitirdikten sonra buradan elinizi geçirebilirsiniz.

* Yıldırım şekli: İşte atak ikonu... Önce burayı, sonra da nereden nereye saldıracağınızı seçersiniz. Böylece o bölgeye akın etmiş bulunursunuz. Eğer oraya daha önce başka bir Planeswalker gelmemişse o bölgenin yerlileri çıkar ve bu ekranda aynı sıradan bir adventure gibi seçenek seçenek konuşursunuz. Sonuçta ise oranın düşmanlığını kazanıp belli bir miktar para kaybedebileceğiniz gibi, bedavadan topraklarınıza katıp üstüne üstlük bir sürü yeni büyü de öğrenebilirsiniz. Eğer orası başka bir Planeswalker'a aitse, onla aynı Duel Game'de yaptığınız gibi kıran kırana bir savaşa girersiniz. Tabii ki kuvvetli olan düdüğü çalar.

* Territory Information şekli: Bunu seçtikten sonra Corondor'un herhangi bir bölgesi hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Buradan da o bölgenin olağanüstü ötesi mükemmel çizilmiş resimlerini de görmeniz mümkün.

* Kağıt ve kalem: Inventory ikonudur. Karşınıza gelen ekran ise "Trove&Tome" ekranıdır. "Trove", sizin bütün kartlarınızı bulundurduğunuz hazine kutunuz gibi bir yerdir. Savaşları kazanarak veya güzel yerler alarak bu koleksiyonunuzu geliştirebilirsiniz. Tabii kaybedilen her savaş da yok olan büyüler



demektir. "Tome" ise savaşa götürdüğünüz destenizdir. Bu desteyi doğal olarak sadece Trove'daki kartlarınızdan oluşturabilirsiniz. Ayrıca maksimum 60 kart seçebilirsiniz. Size tavsiyemiz, düşünüp kendinize özel bir deste yapmanız. (Dikkat etmeniz gereken noktalar ise en fazla üç renk seçmeniz. Ne kadar çok renk seçerseniz, destenizdeki kartları açmak için gerekli olan Land'leri seçme ihtimaliniz o kadar azalır. Az renk seçerek bu ihtimali minimuma indirirsiniz. Daha çok açılışı az mana isteyen kartları almanız ve kartları çok iyi tanımanızdır).

* Scroll şekli: Bu son ikonumuzdan Campaign'deki herhangi bir büyücü hakkında bilgi alırsınız (kaç Land'i olduğu, büyüleri, parası, gücü...)

Savaş Ekranı

Savaş başlıyor. Ekranın sol üst kısmında en üstteki kart, onun altında daireler (kırmızılar: 5, mor: 1) şeklinde yaşam enerjiniz ve bunun sağ tarafında da "Mana Pool" adı verilen enerji deponuz bulunur. Sağ üst tarafta ise aynı özelliklerin rakibiniz için geçerli olanlarını görürsünüz. Alt taraftaki oyun ekranında kuşbakışı olarak büyücünüzü, rakip büyücüyü ve oluşturduğunuz yaratıkları görebilirsiniz. Kartlarınızın üzerine kliklediğinizde elinizde bulunan yedi kart ekrana gelir. Bu kartlardan "Land"lerin üzerine sol tuşla kliklediğinizde (Unutmadan, bir kartı daha rahat kullanabilmek için onu öncelikle metin penceresinin yanına sağ ve sol tuşları kullanarak getirmelisiniz) bu Land'in mana'sını alırsınız. Depolanan mana ve rengi yukarıda belli olacaktır. Bir yaratık ya da büyüyü metin penceresinin yanına getirdiğinizde, büyünün gerektirdiği mana ve yaratığın atak/defans özellikleri belirecektir. Yaratığın diğer özelliklerini görmek için sağ tuşa, büyüyü yapmak için ise sol tuşa basın. Eğer mananız yeterse büyü yapılacaktır. Büyü renksiz mana da içeriyorsa, size renksiz mana'yı hangi tür mana kullanarak ödemek istediğiniz sorulacaktır. Belli bir süre içinde mana deponuz tekrar boşalacaktır. Yaratıklarınızı rakibinize saldırmak ya da onun size saldırttığı yaratıkları durdurmak için kullanabilirsiniz. Rakibinize hasar vermenin bir diğer yolu da doğrudan hasar veren büyüler kullanmak. Size tavsiyemiz (bir kez daha), kullandığınız kartları iyi tanıyın ve biraz pratik yaptıktan sonra kendi destenizi hazırlayın. Bol şans!



Duel İçin Tuşlar

P : Oyunu dondurur.

C : Bir yaratığı hedefler.

E : Elinizdeki kartları ekranın önüne getirir. Böylece onları daha iyi görürsünüz.

A : Elinizdeki kartları bir sola kaydırır.

D : Elinizdeki kartları bir sağa kaydırır.

T : Seçili büyüyü yapar (Cast eder).

S : Her yaratığın renkli bir gölgesi olur. Bunu ise yaratıkların kime ait olduğunu ayırt etmek için giydikleri bir forma olarak düşünebilirsiniz.

W : O anki büyücünün ekranını merkeze getirir.

8 (Numeric pad) : Scroll'u yukarı kaydırır.

2 (Numeric pad) : Scroll'u aşağı kaydırır.

Z : Ekranı daha yakından görmek isteyenler için...

X : Ben uzaktan oynamayı severim, diyenler için...

Son Yorum

Valla şimdi ne diyelim bu oyuna?.. Eğer özelliklerine tek tek bakmak gerekirse, ben hayatımda gördüğüm en güzel grafiklerle (bölge grafikleri) bu oyunda tanıştım, desem yalan olmaz. Müzikler ise cidden etkileyici. Duel ve Campaign olarak oyunu ikiye ayırmaları da güzel. Özellikle Turn-based sistemini Real-time savaşlarla zenginleştirmeleri de bizce bir artı puan. Ama tabii bir de madalyonun arka yüzü var (hem de bayağı büyük bir arka yüz!..): Öncelikle Magic'in kart oyununu oynamayanlar ve bilmeyenler kartları ezberlemekte oldukça zorluk çekecekler. Bütün oyun boyunca kart oyununu tanıyanlar büyük kolaylıklar göreceklerdir, bizden söylemesi. Ayrıca oynanabilirlik oldukça düşük, yani Duel sistemi bir garip, değişik bir sistem getirmişler (ama çok güzel olmamış). İngilizce bilmeyenler ise Campaign Game'i oynamasınlar daha iyi, çünkü bütün konuşulanları anlamanız gerekiyor (oyunun gerçek zevkini alabilmek için...) Aslında esas sorun şu: Biz Magic'i (kart oyununu) uzun zamandır oynuyoruz ve biliyoruz. Bu oyunu oynayınca resmen hayal kırıklığına uğradık, çünkü esas kart oyunundaki strateji ve kurallar burada biraz değişmiş, yani biraz Adventure, biraz da Arcade katılmış, orijinaline sadık kalınsa çok daha güzel olurdu. Siz esas Microprose'un M.t.G.'ini bekleyin, o tamamen kart oyununun aynısı. O da geldi gelecek, zaten siz bunları okuduğunuz sırada mutlaka gelmiş olmalı.

Eğer bu tür ilginç ve sonsuz strateji ve kombinasyonlu kart oyunlarını seviyorsanız bu oyunu alın, diyemeyeceğiz: siz en iyisi Microprose'u bekleyin...

(Bu arada yarın bu senenin ilk Magic turnuvası yapılıyor, şans dileyin!)

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel [L]





LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

MERTAY Computer Club
Tel: (212) 269 12 77

Pentium 75 (90 tavsiye), 16 Mb. RAM, 50 Mb. HDD, 2x CD-ROM, Windows 95





Babaa yaa, geçen haftaki maçta hiç iyi oynamadın! Gerçi 3 sayı attın ama, sadece 1 tane kafa kopartabildin. Ayrıca diğer oyuncudan ise iki damla kan akıttın. Bari şu maçta şöyle rakibinin bütün kemiklerini kır, bütün sahayı kırmızıya boya da gözlerimiz şenlensin.

- Tamam oğlum. Hanım jiletlerimi getir, hem zırhımdaki kan lekesini yıkadın mı?

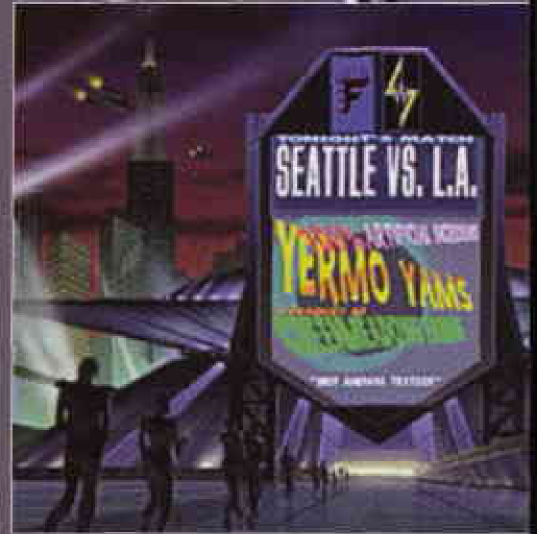
- Yıkadım bey, buyur jiletlerin. Dikkat et de boynunu kırma, hastahane masraflarına para yetmiyor. Hadi şansın açık olsun. HYPER BLADE erim benim...

Hayır hayır, bu diyaloglar hiç abartılı değil. Her ne kadar günümüzde imkansız gözükse de 2088 yılında yaşayan, sıradan, spor tutkunu bir aile için gayet doğal. Çünkü gelecekte her yeri bu spor sarmış. Biraz hokey, biraz boks, biraz Amerikan futbolu, biraz da kasaplık (!). Vee bayanlar, baylar 21. yy. sporu, HYPER BLADE'e hoşgeldiniz!!!



Oyunun Avantajları

H.B.'nin diğer spor oyunlarından en büyük farkı gelecekte geçmesi. Böylece futbol, basketbol, futbol (!) ve futboldan (!!) sıkılan kişiler biraz farklı bir şekilde top peşinde koşabilecekler. Böyle bir ortamda hızlı 3D grafikler ve değişen kamera açıları monitör karşısındakini uzun bir süre canlı tutmaya yetiyor. Ayrıca oyun oynanan sahaya kalelerin yanında birçok farklı nesneyi koymak da iyi fikir. Böylece rakiplerinize tuzaklar kurabilir, tek vuruşta 4 sayı atabilir ve daha birçok



ilginç hareket yapabilirsiniz (Her nesnenin açıklanmasını -muhtemelen- yazının en sonunda bir yerlerde bulabilirsiniz.).

Ya Dezavantajları

Sesler kötü değil, ama daha iyi olabilirmiş. Ayrıca oyun şu ana kadar gördüğüm en uzun Install'a sahip. Atmosferine gelince, hımmm... Oyuna başlıyorsunuz, aa ne güzel grafikler, hareketler ne kadar gerçekçi, bak ne güzel vuruyorum, her şey çok güzel; ama 2 saat geçtikten sonra bir şeylerin eksikliğini hissetmeye başlıyorsunuz, oyun monotonlaşmaya başlıyor, hep aynı skor, aynı grafik, müzik ve hareketler, bıktırıyor insanı.

Şimdi de Ana Menüler

Oyunu yüklediğiniz zaman karşınıza üç seçenek çıkar. İsterseniz şimdi bunları

inceleyelim (istemeseniz de inceleyeceğiz!):
I.) Options: Oyundaki ayarların yapıldığı yerdir.
1.) Customize Keys: Forward (ileri gitme), Stop (durma), Rotate left/right (sola ve sağa dönme), Jump (sıçrama), Attack (rakibinize vurma), Speed burst (hız patlaması, anlayacağınız hız



tutkunları için), Pass (takım arkadaşlarınızın da topla oynamak isteyeceğini düşündünüz mü?), Power shot ("abanma" şutu, ayrıca top takım arkadaşınızdayken bu tuşla size topu atmanızı söyleyebilirsiniz) ve Quick shoot (hızlı atış) tuşlarının ayarlandığı yerdir.

2.) Joystick Info: Adı üstünde, Joystick ayarlarını yapacağınız yer.

3.) Attack Mode: Automatic (atağınız otomatik olarak yapılır) ve Expert (saldırınızın nasıl olacağını siz belirlersiniz) olmak üzere iki seçeneğiniz vardır.

4.) Teammate bias: Eğer "Pass only"yi seçerseniz takım arkadaşınız size her zaman pas atar. Eğer "Shoot & Pass" seçiliyse arkadaşınız müsaitse pas atar, değilse şut çeker.

5.) Period Length: 3 devre oynanan oyunumuzda her yarının (daha doğrusu üçte birin) süresinin ne kadar olacağını seçersiniz (3, 5, 7 dak.).

6.) Music Volume: Müziğin ses ayarı.

7.) Sound FX Volume: Sizce efekt ayarı olabilir mi?

8.) Brutality FX: "Vahşi" efektleri görmek istemeyenler için...

9.) Difficulty: Training, Pro veya All-Stars olmak üzere üç zorluk seviyesinden birini seçin.

II.) Information: Oyunun kütüphanesi...

1.) Information: "Team Roster"dan bütün takımlar ve oyuncular hakkında "Statistics"den arenalar hakkında ve "Game Objects"den de daha önce bahsettiğimiz saha araçları hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Ayrıca turnuvaya girmişseniz, bir de "Gauntlet Update" seçeneği belirir ki, buradan da takımınızın kaçıncı olduğunu görürsünüz.

2.) Awards: Varsa almış olduğunuz ödüllere buradan gururla bakabilirsiniz.

3.) Save/Load: Bu da turnuvaya girerseniz çıkar, kayıt ve yükleme işleri efendim...

4.) Done: Ana ekrana çıkış bileti...

III.) Players Only:

1.) Single Player:
a.) *Exhibition*: İstediğiniz takımla, istediğiniz rakibe karşı, istediğiniz sahada dostluk maçı (bir ses maçın pek dostça geçmeyeceğini söylüyor ama neyse!) yaparsınız.
b.) *Gauntlet*: Eveet, sezon açılıyor!.. Yine istediğiniz bir takımı seçerek gittikçe zorlaşan bir turnuvaya girersiniz. Yendiğiniz her takım sizi bir üst basamağa taşır. Unutmayın, yenilgi yok! Beraberlik yok! Acı yok!

2.) Multi Player: Maalesef oyun ne Internet'le ne de modemle oynanıyor, yani kuvvetli kaslara ve iyi bir vücuda ihtiyacınız var (arkadaşınızın bilgisayarını getireceksiniz ya...)

3.) Load Game: Açıklamayacağız işte, kendiniz bulun!

4.) Lobby: İlk ekrana geri...

5.) To Arena: Ve amansız mücadelelerin son durağı... Erkek gibi (tabii bayan oyuncularımız için kız gibi) sahaya çıkın ve dövüşün, ay pardon, oynayın!

Ya Oyundayken Ne Yapacağız?

Gösteri maçı veya turnuvayla oyuna geçtik ve start düdüğü ile maça başladık. Şimdi, arkasını gördüğünüz zırhlar içindeki oyuncu o an sizin yönettiğiniz adamınızdır. Hemen sağ ve sol tuşları ile etrafınıza şöyle bir bakarsanız dev silindirik bir yapıda olduğunuzu görürsünüz (eee, futbol sahası olacak değildi elbet). İleri tuşunu kullanarak güzel sahanızda kaymaya başlayabilirsiniz. Oyun ekranında sol üst köşede hızınızı (ki saatte 90 km'ye kadar çıkabilirsiniz), onun altında sahadaki oyuncuların isimlerini, sol alt köşede ise oyuncuların enerjilerini (sarı olan o an yönettiğiniz oyuncuya aittir) görebilirsiniz. Ortada üstte ne kadar süre kaldığı ve kaçıncı devrede olduğunuz yazar. En önemlisi ise sağ alt köşedir. Burası bir bakıma radar gibidir, yani topun sizden ne kadar uzakta ve nerede olduğunu gösterir. Beyaz çizgi ne kadar uzarsa, toptan o kadar uzaktasınız demektir. Eğer beyaz çizgi yoksa top ellerinizdedir.

Diğer hokey maçlarının aksine oyun ikişerlikten (+ kaleci) oynanıyor. Size tavsiyemiz topu elinizde uzun süre tutmamanız. Böylece hem takım oyununun zevkini çıkartırsınız, hem de daha rahat sayı atarsınız. Unutmayın, rakip sizi durdurmak için elinden geleni yapacaktır, ondan sakının, fazla yaklaşmayın. Üstelik oyunda kaleciler abartılmış menzillerine girdiğiniz anda üzerinize yürüyüp sizi yere indiriyorlar. Bırakın öldürmeyi, bir kere vuramadık bile... Bir adamınız öldüğünde devre sonuna veya sayı atana kadar sabredin, sonra bütün enerjisiyle geri dönecektir. Bazen rakip kaleye doğru ilerlerken kaleci, takım arkadaşınızı düşürmek için kaleden uzaklaşır, bu sırada şut çekerseniz, çok yüksek ihtimalle sayı olur. Son olarak, yandaki duvarlardan veya rampalardan atlayarak artistik hareketler yapabileceğinizi bilin.

Şimdi, Bu Oyun Alınmalı mı?

Eğer bir strateji, FRP, Adventure veya simülasyon severseniz, hayır. Çünkü bir süre sonra sıkılmaya, bunalmaya başlayıp eski günlerin anısına Civilization oyna-



maya dönerseniz, bizden söylemesi. Ama gerçek bir spor tutkunuysanız ve klasik spor türlerinden bıkmışsanız, bu oyundan değişik bir tat alabilirsiniz.

Unutmayın, eğer zaman sizi yenmezse, rakipleriniz yener!!!

Objeler

RAMP: Rampayı kullanarak küçük uçuş denemelerinde bulunabilir, düşmanlarınızdan daha rahat kaçabilir ve artistik hareketler yapabilirsiniz.

TURNSTILE: Eğer kenarından ustaca geçmeyi başarırsanız, yara almadan Turnstile'ı döndürmeye başlarsınız. Böylece arkanızdan gelen rakibiniz kötü bir sürprizle karşılaşır. Ama dikkatli olun, dönerken size de zarar gelebilir.

HUDLE: Sıradan bariyerler. Eğer iyi bir zamanlamayla üstünden sıçramayı başarırsanız, sizi takip eden rakibiniz güzel bir şekilde çarpacaktır! Ama unutmayın, siz de çarpılabilirsiniz, neyse ki enerjinizi düşürmez.

LASER HURDLE: İki çubuk arasındaki lazer ışını. Maç zamanının %75'inde maksimum %25'inde minimum gücünde çalışır. İsterseniz arasından geçebilirsiniz, ama kızarmış tavuk olarak oynamak pek eğlenceli olmaz!!!

MULTIPLIER: İşte oyunun en eğlenceli objesi. Eğer rok (oyundaki topun adı) elinizdeyken Multiplier'ın içinden geçerseniz, adamınızın yanında 2X belirecektir. Eğer bu yazı varken sayı almayı başarırsanız, hanenize 2 puan yazılıyor. İşin güzel yanı, 2X yazısı varken bir daha geçerseniz bu sefer de 4'lük sayı atma imkanınız oluyor. Bu imkanlarınız ise herhangi bir sayı alana veya rakip multiplier'dan geçene kadar devam eder.

KILLBALL CHARGER: Elinizde rok varken içinden geçtiğiniz anda topunuz elektrik verilerek bir "ölüm topu" haline dönüşür. Atak tuşuyla kullanılan ve doğrudan rakibe atılan bu top, oyuncuların en büyük kabusu olmakla beraber oldukça zarar verebilmektedir!..

ARMORY: Oyunun silah dükkanı. İçindekileri parayla değil de üzerinden geçerek alabilirsiniz. Reyonumuzda ise sadece 2 çeşit silah vardır:

a.) Mine: Mayını aldıktan sonra atak tuşuyla bırakabilirsiniz. Doğal olarak değen ilk oyuncu zarar alacaktır. Aksi taktirde 10 saniye içinde kendiliğinden patlayıp etrafına zarar veren bu mayınları stratejik noktalara bırakmanızı tavsiye ederiz.

b.) Swarf: Killball'un zarar vermeyen versiyonu. Bu da atak tuşuyla atılır, ancak sadece rakip oyuncuyu düşürür, enerjisini götürmez.

Rakibin elindeki topu almak için kullanabilirsiniz.

RANDOMIZERS: Eğer topla beraber bu nesneden geçerseniz, özel bir yetenek kazanırsınız. Hangi yeteneği aldığınız ise anons edilir. İşte bu özel güçler:

* Longshot: Bir kereliğine topu epeyce uzağa atmanızı sağlar.

* Immunity: Kısa bir süreliğine hiçbir zarar görmezsiniz.

* Tune: Takımınızın savaş müziğini çaldırır.

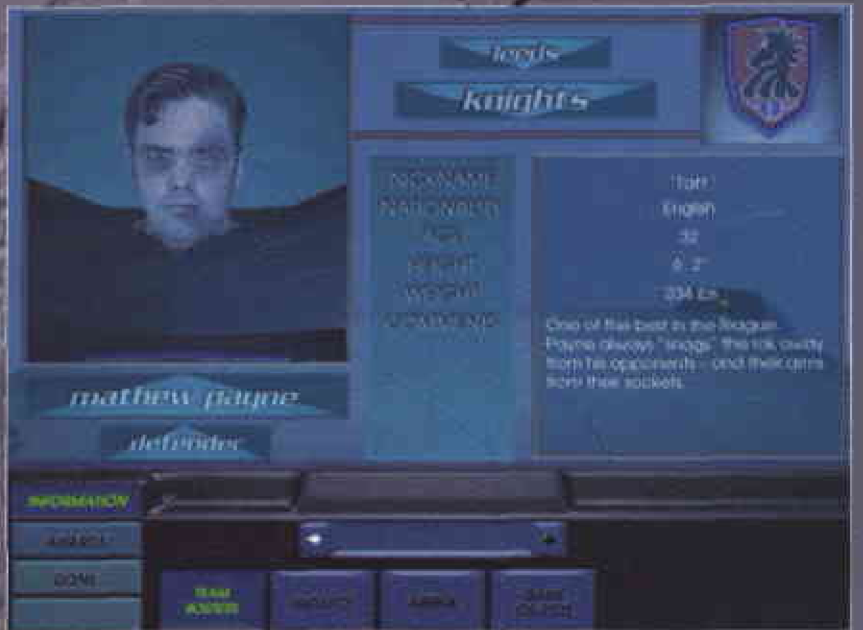
* Slowdown: Kısa bir süreliğine rakiplerinizin patenlerini bozar, yani onları yavaşlatır.

* Re-energizer: Adamınıza (%20 civarı) ilk yardım uygular.

* Multiplier: Multiplier gibi atacağınız skoru ikiye katlar.

Gökhan HABİBOĞLU & Batu HERGÜNSEL [L]





HIND

Rus malı Helikopter, Amerikan Malı Oyun !...

İki Hind-D, çorak Afganistan tepelerini aşıp, yoğun çatışmaların sürdüğü Rus ileri karakoluna doğru hızla alçaldılar. Yoğun mücahit saldırısı altındaki garnizondan ağır yaralı askerleri alıp geri hatlara ulaştırma görevi almışlardı. Biri hızla geniş bir çember çizdi ve etrafa roket saçarak iniş yapmaya hazırlanan diğerine zaman kazandırmaya çalıştı. Omuzdan atılan Stinger füzeleri taşıyan bir grup mücahit hemen bu davetsiz misafirlerle ilgilenmeye başladı ama etrafa Chaff ve Flare saçan helikoptere kilitlenmek çok zordu. Diğer Hind ise daha yerde bekleyen yaralı sedyelerinin yanına yaklaşırken iniş takımlarını ve kargo kapısını açtı. Yere temas eder etmez mürettebat, boşalan silah podlarını yedek cephane ile doldurmaya ve bu arada yaralıları taşıyan askerler de helikoptere binmeye başladı. Uçuş teknisyeni silahların doldurulduğu ve herkesin bindiği mesajını verince pilot gazı açıp yerden kesildi. Ağırlaşan helikopter yerden yükselirken, telsizden kanat adamının çığlığı duyuldu, mücahitlerden biri Stinger'ı kilitlemeyi sonunda başarmıştı. İnfilak eden Hind için yapılacak birşey kalmamıştı ve diğerinin durumu da pek iyi sayılmazdı. Ağır uçaksavar ateşi altında uçuş bilgisayarı ve lazer hedefleyici hasar görmüştü. Pilot soğuk terler dökerek motorlara yüklendi ve güvenli bir irtifaya çıkmak için levyeye asıldı. Aşırı yüklenen motorların uyarı ışıkları yanarken yerden atılan güdümsüz bir RPG-7 mermisi helikopteri sıyırıp az ötede patladı. Zor bela tepeyi aşan araç atış menzili dışına çıkmayı başarmıştı. Pilot derin bir nefes alıp göz kararı ile üsse giden yolu kestirmeye çalıştı. Gelirken üzerinden geçtiği köprüyü ve bir önceki görevde bombaladığı köyün yıkıntılarını görünce doğru yolda olduğunu anladı. Ancak yakıt hızla azalıyordu ve üs göründüğünde neredeyse hiç benzin kalmamıştı. Yakıtın bu kadar çabuk bitmesinin tek sebebi deponun zırhını delmeyi başaran bir mermiydi. Üssün üzerine gelip iniş izni aldığında birden motorların sesi boğuldu ve yakıtı tamamen tükenen Hind hızla irtifa kaybetmeye başladı, ancak pilot hemen burnu düzeltip gazı kesti ve serbest kalan rotorlar dönmeye devam etti. Otorotasyona geçen Hind, pilotun soğukkanlı kontrolü altında sert bir şekilde de olsa yere inmeyi başardı. Görev tamamlanmıştı.

Yaşlı Bir Dinozoru Uçurmak...

Yukarıda anlatılan görev 'Stable' uçuş koşulları altında uçulmuş olup, bu zorluk seviyesi 'Novice' ve 'Realistic' arası bir geçiş seviyesidir. Fakat bu seviyeler sadece helikopterin kumanda edilmesinin gerçekçilik oranını ayarlıyor, düşmanın zeka ve becerisi diğer pek çok detayla birlikte 'Preferences' seçeneğinden değiştirilebiliyor. Novice en rahat ve basit uçuş modelini acemi pilotlara sağlaması amacıyla tasarlanmış ve bu seviyede sadece klavye kullanarak rahatça uçmak mümkün. Realistic uçuş içinse ne yaptığınızı çok iyi bilmeniz ve en azından analog bir Joystick kullanıyor olmanız gerekli, çünkü gerçek bir helikopteri uçurmanın bütün avantaj ve dezavantajlarını yaşıyorsunuz. Üstelik Hind-D yeni bilgisayar destekli uçuş sistemlerine sahip olmadığından, tüm kumandalar hidrolik ve biran bile boş bırakırsanız burun üstü çakılmanız mümkün. Novice seviyede uçmayı ve görevleri bitirmeyi hayatında helikopter görmemiş bir adam bile başarabilir, ancak aynı adam Realistic seviyede aracı olduğu yerden üç metre yükseltip, on saniye Hover yaptıktan sonra olduğu yere tekrar kondurmayı, en azından ilk yirmi denemede, bile beceremez. Hind, tasarımı oldukça eskiye dayanan, hem savaş alanına asker taşımak ve hem de onlara yoğun bir biçimde yakın hava desteği sağlamak amacı ile üretilmiş bir savaş makinesi, asker ya da yaralı taşımadığı zaman yolcu kompartımanında yedek cephane taşıyabiliyor ve eğer güvenli bir yere konup biraz beklerseniz mürettebat boşalan cephane podlarını hızla doldurabiliyor.





lanıp fazladan birkaç piyade vurmaya çalışmak size fayda sağlamaktan çok düşürülmenizi garantileyecektir. Eğer X *noktasına komando indirmekle* görevli iseniz bunu yapın ve hemen üsse dönün. etrafta sallanmakla birilerinin dikkatini ve ateşini çekmeyi başar-

Sadece, elle yüklenmesi mümkün olmadığından, yedek bomba taşınamıyor. Bu yüzden oyundaki görevler yaralı taşımaktan mayın dökmeye dek oldukça geniş bir yelpazeye yayılıyor ve bazen birkaç değişik işi aynı uçuş içinde yapmanız gerekebiliyor.

şaşırıyorsunuz. Bu oyunda siz her şeyin merkezi değil, bir bütünün parçası olduğunuzu hissediyorsunuz. Tüm

Görev Planlaması ve Savas Alanında Sağ Kalmak...

Oyunda diğer pek çok oyunda bulunmayan bir çeşitlilik ve hareketlilik mevcut, savaş alanına girdiğiniz zaman hava, kara ve denizde çatışmaların devam etmekte olduğunu görüyorsunuz. basit piyadeden tutun topçu birliklerine varana dek bir sürü birim işlerini yapmakla meşgul, aşağıda koşarak ve ateş ederek ilerleyen düşman piyadelerini görüyor ve içlerinden birinin dönüp omzundaki Stinger'ı size kılitlemeye çalışması üzerine iyice

bu kaosun içinden tek parça çıkabilmenin birkaç kuralı var, ilki uçuş öncesinde size verilen uçuş planını incelemek ve uygun cephaneyi seçmek. Bu *ekran çok detaylı* hazırlanmış ve sadece kendiniz için değil uçuş grubunuzdaki diğer helikopterler için de planda değişiklikler yapabilmek mümkün. Tüm bölgenin uydu ve keşif resimleri elinizin altında ve meteroloji raporları da mevcut. İkinci kural öncelikle size karşı bir *tehdit oluşturmayan ve hedef listenizde* bulunmayan düşman birimlerinden sakınmak. Görevin başarılı olabil*mesi için* emirleri uygulayıp üsse tek parça dönmeniz gerekli. Yoğun ateş altında oya-



maktan başka birşey yapamazsınız. Uçuş sonrası brifingde başarılı olup olmadığınız *ve tarafların ne kadar* kayıp verdiği gözden geçiriliyor, puanlama söz konusu değil. Hind-D'nin en güçlü yanı yedekleri ile birlikte korkunç miktarda ve çeşitlilikte cephane taşıyabilmesi, bu miktar cephaneyi AH-64 gibi rakip helikopterler rüyalarında bile göremezler. Hazır adı geçmişken belirtelim, Hind-D adlı bu oyun ile yine bir Digital Integration oyunu olan Apache Longbow adlı oyun birbirleri ile tam uyumlular ve Network üzerinde 16 kişiye kadar Deathmatch ve Team oyunları oynamak mümkün. 15 kadarı Saratov'daki hava üssünde ve eğitim, kalanı da Afganistan, Kore ve Kazakistan'da savaş görevi olmak üzere yaklaşık 100 görev var. Oyunun bir özelliği savaş görevlerinin bir önceki görevde elde ettiğiniz sonuçlara göre Mission Builder tarafından düzenlenmesi, yani başarısız olduğunuz bir görev bir sonraki uçuşta durumunuzun zorlaşmasına neden olabiliyor. Kanat adamlarınız bu oyunda oldukça önemli ve bir o kadar da becerikliler. Kanat adamınız kadar önemli olan bir diğer unsur da ön kokpitte görev yapan silah teknisyeniniz. Bu kişi 'S' tuşu ile

devreye sokulduğunda, çevredeki potansiyel hedefleri tespit edip sizin seçtiğiniz silahlar ile onlara müdahale ediyor. Özellikle burundaki makineli topu piyade ve hafif zırhlı hedeflere karşı kullanırken çok verimli iş çıkarıyor, ancak ateş açmak ve helikopteri uygun konuma getirmek sizin sorumluluğunuzda, eğer isterseniz herhangi bir zamanda ön kokpite geçip onun işini devralabilirsiniz ancak bu pek akıllıca bir davranış olmaz. İngilizcesi yeterli olanlarınız için 'HELP' seçeneğinde yaklaşık 80 sayfa ve hem Hind, hem oyun üzerine aşırı detaylı açıklamalar içeren bir pilot el kitabı bulunuyor.



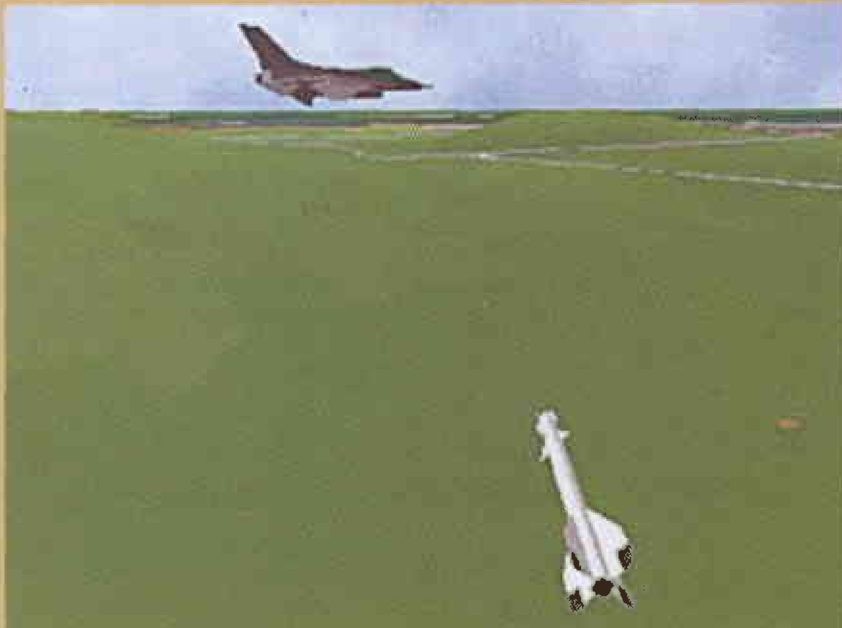
Grafikler, Efektler, Sistem İhtiyaçları...

Öncelikle hemen belirtelim, eğer muhteşem Texture kaplı grafikler ve patlama efektleri için oyun alanlardansanız, bu oyun sizi tatmin etmeyecektir. Oyunda gördüğünüz her şey üç boyutlu vektör ve korkunç bir hareketlilik var, öyle ki alanda kalkışa hazırlanırken bile hareket halindeki diğer uçaklar, yakıt ve malzeme kamyonları, hava alanı görevlileri gibi şeyler dikkatinizi çekiyor ve oyuna canlılık katıyor. Ancak grafiklerdeki bu basitlik onların kötü görünüşlü olduğu anlamına gelmiyor, sadece gözü Quake ve ATF tarzı kaplamalara alışmış kişiler için sade kalıyorlar, tıpkı T.I.E. Fighter gibi, sade ve temiz... Tabii ki bu sadeliğin avantajları da yok değil, 16 Mb Ram ve P-100 işlemcili bir makinede bu oyun adeta uçuyor, yani DX 4-100 işlemcili ve 8 Mb Ram kullanan bir cihaz bu oyunu doğal ortamı olan DOS altında rahatça çalıştırabilir. Ayrıca görev aralarında karşınıza çıkan kısa animasyonlardan da bolca bulunuyor ve bunlar gerçekten güzel hazırlanmış. 4X hızlı bir CD sürücü, bir Mouse ve hard-disk üzerinde 30 Mb kadar boş yeriniz de varsa tüm ihtiyacınız olana sahipsiniz demektir. Realistic seviyede oynamak isteyenler için analog Flightstick, Throttle ve Rudder pedal desteği mevcut, en azından kaliteli bir analog Joystick kullanılması ise şart. Sonuç olarak elimizde gerçekten çok iyi bir oyun var, gerek acemi pilot adaylarına ve gerek savaş alanlarında tecrübe kazanmış aslara hitap edebilen esnek ve oynaması çok zevkli bir yapım. Özellikle Hind asla pilotuna müsamaha göstermeyen ve elinizden gelenin en iyisini yapmanızı gerektiren yapısıyla birbirinin kopyası gibi duran Batı ürünü hava araçlarının



karşısında karakter sahibi ve aşık olunabilecek bir savaş makinesi olarak kalıyor ve sizi oyuna adeta bağlıyor. Çalışmak için aşırı pahalı konfigürasyonlara ihtiyaç duyan, her yeri Texture grafikler ve Render görüntülerle dolu olan, ses ve grafik efektleri açısından teknik sınırları zorlayan ama tüm bunlara rağmen oynanabilirlik ve içerik açısından içi bomboş olan oyunlarla dolu bir piyasada bu oyunu bulmak, çölde bir bardak buzlu su bulmak gibi birşey, eğer kafanızda soru işaretleri varsa onları çöpe atın ve gidip bu oyunu alın.

-Mad Dog McKiller



LEVEL KARNESİ

UÇUŞ SİMUL.

Mertay Computer Club
Tel: (212) 669 12 77

486 DX2-66, 8 Mb RAM, 30 Mb HDD, 4x CD-ROM, Windows 95

★★★★★





Ne kadar gelişmiş grafiklere sahip olursa olsunlar, Doom ve Quake benzeri oyunların her zaman için en zayıf noktası, karakterlerin yapay zekasının çok düşük olması olmuştur. Neredeyse aptallık sınırlarını zorlayan yapay zeka seviyesini bolca vahşet öğesi kullanarak gizlemeye çalışan yapımcılar bunda pek başarılı olamadılar. Sonuç olarak bu tür oyunların en ağır basan yönleri Network üzerinde çok kullanıcılı karşılaşmaları destekleyebilmeleri oldu. Gerçekten de net üzerinde bir defa bile Quake oynasanız bu insanda alışkanlık yapıyor ve bir daha tek başınıza oynamaktan neredeyse hiç zevk alamıyorsunuz. Ancak net erişimi herkesin imkanları dahilinde olamıyor. İşte bunu gözönüne alan bazı programcılar oturup XS diye bir oyun yapmışlar. Dediklerine göre amaç yüksek yapay zeka ve bol karakter kullanarak tek başınıza bile Deathmatch zevki alabileceğiniz bir oyun yaratmak...

Sistem Gereksinimleri

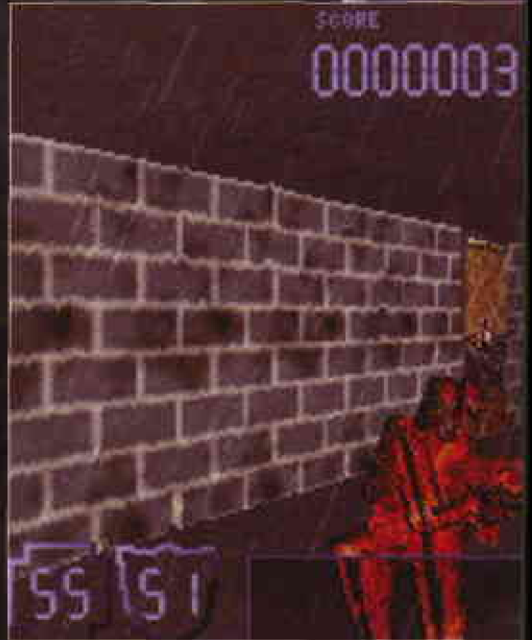
Oyun çalışmak için DX 2-66 işlemci ve 8 Mb Ram istiyor, fakat iyi bir performans alabilmek için daha fazlasına ihtiyaç olduğu bir gerçek. Hem DOS ve hem de WINDOWS 95 altında çalıştırılabiliyor, ancak DOS ortamında daha rahat çalışıyor. WINDOWS 95 altında P-133 işlemci ve 16 Mb Ram oyunu çalıştırmak için fazla bile. En az 2X hızlı bir CD sürücü isteyen oyun, harddisk'te 20 Mb civarı bir alanı kaplıyor. Tüm bunların dışında bir de Mouse gerekli.

Oyunu çalıştırdığınız zaman orta halli bir demo sizi karşılıyor ve arkasından karmaşık ve kullanması zor bir seçenekler ekranı geliyor. Bu iç içe geçmiş















arabirimler arasından sıyrılıp oyuna başladığınız zaman ise gerçek bir hayal kırıklığı yaşanıyor.

Oyunun amacı çeşitli arenalarda karşınıza çıkan karakterleri temizlemek. Yaklaşık otuzdan fazla değişik tipleme mevcut ve bunların çoğu daha ilk bakışta tanıdık geliyor. Alien ve Robocop dahil olmak üzere, tiplerin genel yapısı neredeyse tümüyle başka yerlerden esinlenerek hazırlanmış. Ancak bu farklılığı yalnızca karakter tanıtım ekranında farkediyorsunuz. Oyun esnasındaki kötü grafikler yüzünden karşınızdakinin kim olduğunu anlamak oldukça zor. Kullandığınız karakterlerin sağlık durumu yerine enerji alanı durumuna dikkat etmeniz gerekiyor, çünkü savunma alanınız delindiğinde yaralanmaya başlamak yerine hemen ölüyorsunuz. Oyunun en zorlayıcı özelliklerinden bir tanesi de çok fazla miktarda tuş kullanılması. Mouse kullanımı ile birleştiğinde bu oldukça zevksiz bir hal alıyor ve oyuna konsantre olmanız çok zorlaşıyor.



Hayal Gücü Olan Grafiker Aranıyor

Gelelim grafiklerin ve efektlerin kalitesine... Başlangıçtaki demoyu görünce insan aldanıyor, ancak oyunun ana grafikleri neredeyse Wolfenstein kalitesinde. 320x200 çözünürlükteki grafikler basit ve özensiz hazırlanmış Bitmap düşmanlar ve cisimler ile birleşince ortaya çıkan görüntü, her 3D engine yazarının kaliteli bir oyun hazırlayamayacağını göstermekten başka bir işe yaramıyor. Karakterler yürümekten çok havada ilerliyormuş gibi donuk ve cansız hareket ediyorlar, atışlar ise kesinlikle belirsiz, önünüzde durup size ateş edilse bile bu pek anlaşılmıyor. Ses efektleri ise zayıf ve kalitesiz. Şimdi gelelim şu ileri seviyedeki yapay zekaya. Eğer bu karakterler gerçekten zekiyse, o zaman ben de Albert Einstein'ım. Anlaşıldığı kadarı ile her karakterin kodlanmış belirli bir hareket etme stili var ve görüş alanının dışında da olsanız bilgisayar devamlı bulunduğunuz noktayı onlara bildiriyor. Doğal olarak bu onlara bir miktar avantaj sağlıyor, ancak bunun yapay zeka ile alakası yok. Sadece etrafınızda dolanıp size ateş ediyorlar ve isabet alınca kaçıyorlar, tüm yaptıkları bundan ibaret. Yani yaptıklarınıza karşılık verip taktikler geliştirecek rakipler beklerseniz daha çok beklersiniz. Karşılaşmanın yapıldığı arenalar ise herhangi bir özelliği ve çekiciliği bulunmayan mekanlar, üstelik ışık ve gölge efektleri hemen hemen hiç yok gibi. Yani sizi oyuna çekecek bir atmosfer de mevcut değil.

Sonuç olarak XS türünün meraklıları dışındakileri pek tatmin etmeyebilir.

Maddog McKiller [L]



700 Tane Beygiri Bir Arabaya Nasıl Bindirirsiniz?

Otomobil yarışı simülasyonları tamamen kendine has bir türdür, eğer kendinizi kaptıracak kadar meraklısı değilseniz bir zaman sonra sıkıntı basmaya başlar. Ne kadar gelişmiş ve detaylı iseler sıkıntının sizi basma süresi de o ölçüde kısadır. Nascar 2, bu kuralı kesinlikle bozmamak için elinden geleni yapıyor. Eğer yarış otomobilleri ve teknolojisi hakkında en ufak bir fikriniz yoksa, üstelik öğrenmeye hevesiniz de mevcut değilse, bu sürat canavarlarının direksiyonuna geçmek ve genellikle oval olan pek çok yarış pistini diğer otuz dokuz araba ile birlikte dolap beygiri gibi hababam dediyorum, ama ilk turdan sonra insan ikisi arasındaki farkları anlamaya başlıyor. Her şeyden önce kaza olduğu zaman pilotlar inip birbirlerine tornavida, levye, kriko benzeri şeylerle saldırmıyorlar. Yarıştan önce yapılması gereken en önemli şeyler, araba-





babam dolaşmaktan, ancak yüzme bilmeyen bir adamın denize düşmekten alacağı zevki alabilirsiniz. Ama orta halli bir sisteme sahipseniz ve sanal da olsa bir şampiyonluk kupasına özlem duyuyorsanız durum değişir. Dolap beygirleri efsanevi kanatlı atlara ve sıradan bir yarış pisti de Eski Roma arenalarına dönüşür.

Siz Hala Annenizin İşlemcisini mi Kullanıyorsunuz?

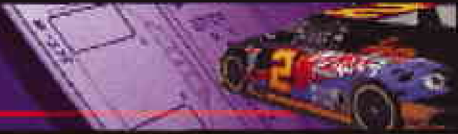
Oyunun ihtiyacı olarak DX 2-66 işlemci ve 16 Mb Ram gerektiği belirtiliyor ama bu işlemci ile sadece 320x200 çözünürlükte ve neredeyse tüm detaylar kapalı iken düzgün bir performans alabilirsiniz. Diğer taraftan 640x480 çözünürlükte ve tam grafiklerle oynamak için P-100 işlemci yeterli oluyor ki bu artık öyle çok muhteşem bir konfigürasyon sayılmaz. CD sürücünüzün 4X olması yeterli. Hard-disk'te ise yaklaşık 20 ila 50 Mb arasında yer kaplayan iki ayrı kurulum seçeneği mevcut. DOS altında çalışmak üzere tasarlanmış oyunun WINDOWS 95 altında çalıştırılması pek tavsiye olunmuyor ve bir de Mouse gerekiyor. Eğer elinizde mevcutsa analog joystick, direksiyon ve pedal oyun tarafından desteklenebilen ekipmanlar. Multiplayer oynamak için de en az 9600 Baund hızında bir modem gerekli.

Fren İzlerini Takip Edin

Oyunun kuralları basit, hiçbir yere çarpmadan damalı bayrağı ilk gören yarışı kazanır. Ancak yapması söylemesi kadar kolay değil. Daracık bir pistte birbirinin tamponuna girmişken 250 km. civarı sürat yapan kırk tane arabanın nasıl olup birbirine dokunmadığını hep merak etmişimdir. Hayır, yarıştan değil İstanbul trafiğinden bahse-



NASCAR Racing 2



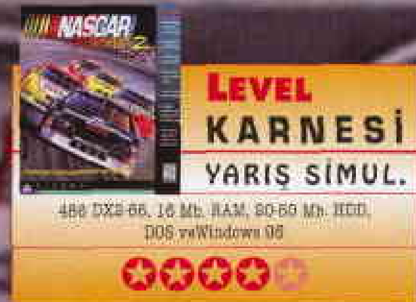
nızı piste uygun hale getirmek ve bunun için sık sık deneme turları atmanız. Ancak bu şekilde ayarladığınız yüzden fazla arabayı kaydetmek gibi bir şansınız var ve bu size her pist için uygun bir araba hazırlama şansı veriyor. Oyundaki pistlerin hepsi Amerika'nın lisanslı gerçek yarış pistleri ve neredeyse en ince detayına dek oyuna aktarılmışlar. Aynı şey rakip araba ve sürücülerin pek çoğu için de geçerli. Aracınıza yaptığınız değişiklikler ise hemen kendini belli ediyor, yani araç dinamikleri bir şey hariç çok iyi hazırlanmış: Kazalar. Stock car yarışı seyretmiş olanlarınız bilirler, saatte 250 km. hızla viraj bariyerlerine bindiren bir araba asla birkaç spin atıp durmaz, havalanır, taklalar atar, engelleri aşıp seyircileri ya da içe savrulup diğer arabaları parçalar, hatta bazen infilak eder. Bu oyunda olan kazalara bakıp, nasıl olsa bir spin atar durum, diye düşünüp babasının arabası ile şehir sokaklarında yarışmak isteyenleri ve yollarına çıkması muhtemel zavallı yayaları soğuk bir morg odasındaki metal ceset çekmeceleri bekliyor demektir. Tabii arabanın benzin deposu infilak ettikten sonra o çekmecelere gerek kalmıyor, şu küçük plastik çöp torbaları da işi görüyor. Umarım ne demeye çalıştığımı anlamışsınızdır, uzun ve sağlıklı bir hayat istiyorsanız, yarışma zevkinizi bilgisayar oyunlarına saklayın.



Et ve Metal Birleştiğinde...

Tabii ki dostlarınızla yarışmak gibi bir istek duyabilirsiniz. O zaman gerekli donanımı sağlayıp modemle ya karşılıklı ya da net üzerinde 16 kişiye kadar yarışabilirsiniz, araya birkaç tane de güçlü bilgisayar rakibi kattınız mı, işte size profesyonel şartlarda bir müsabaka. Modem alacak param yok diye karşı çıkmaya hazırlananlara hemen hatırlatırım ki, modem fiyatları düşüyor ama hastane ya da mezarlık hizmetleri için aynı şeyi söyleyemem. Şimdi bu oyun benzerlerinden daha iyi sayılabilecek bir performansa sahip, detaylı grafiklerine rağmen çalışmak için uçuk bir sisteme ihtiyaç duymuyor, pit bölgesi ile haberleşebilmek ve çekici çağırabilmek gibi özellikleri var ve karşılıklı net oyunlarını destekliyor. Şu an daha iyisi yok gibi, eğer ilgi alanınıza giriyorsa kaçırmayın. Bana gelince, ben motorsikletleri tercih ederim.

Lou Cypher [L]





Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (212) 288 69 68 Faks: (212) 274 50 92
Genel Dağıtıcılar: Raksotek Tel: (212) 886 68 30 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85 Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel & Faks: (232) 422 30 92

TOMB RAIDER

Tam Çözüm



O gün Lara için sıradan bir gündü. Kızcağız iki atom reaktörü patlatıp, elli iki ayrı kötü yaratığı, ait oldukları yere gönderdikten sonra "Senin görevin Jim,..." tarzı bir mesajla eski bir Aztek Tapınağına doğru yola çıktı. Tapınağa yaklaştıkları sırada çıkan kar fırtınası bile Lara'nın dar mini şort takımını üzerine yalnızca bir pelerin giymesine engel olmamıştı (Firma, "Vektörden en seksi kızı nasıl yaparız ?" diye epeyce düşünmüş olmalı.). tapınağın kapısını açtıktan sonra Lara'nın aynı anda ip kesebilme, havada pelerini atıp, kendi etrafında dönüp silahlarını çekebilme gibi özellikleri de olduğunu görüyoruz. Fakat ne yazık ki rehber arkadaşını tapınaktan fırlayan aç kurtlardan korumasına yetmiyor. Yalnız başına içeriye giren Lara, arkasından kapanan kapıyla artık kendi başının çaresine bakması gerektiğini anlıyor.

Oyun Hakkında

Tomb Raider, platform çılgınlarına ilaç gibi gelecek. Değişen kamera açıları, kaliteli SVGA grafikleri ile türün tutkunlarına istediklerini vereceğe benzer. Oyun, genişlik açısından da yeterli düzeyde, ancak ne yazık ki bölümler uzun olmalarına rağmen çoğu yerde birbirlerini tekrarlıyor ve değişiklik, süreklilik bakımından zayıf kalabiliyorlar. SVGA grafik modu P-133'de fazla yavaş değil, ancak daha düşük bir mikro-işlemcide ne gibi bir sonuç verir bilinmez. Ayrıca teknik özellikler bakımından ele alacak olursak birkaç saniye ile en hızlı "Install" eden oyun denilebilir. Zorluk ve oy-

nanabilirlik düzeyi de gözönüne alındığında meraklısını uzunca bir süre oyalabilecek bir oyun olmaya aday. Umarız vereceğimiz ipuçlarının yardımı olur. İyi şanslar.

Nasıl Oynanır?

Lara'nın havada karada suda yapacağı her türlü hareketi çalışmanız için "Lara'nın evi" adlı özel bir çalışma bölümü bile hazırlanmış. Burada Lara'nın rehberliğinde dilediğinizce takla, parande, yüzme, dalma (Kızın havuzu bile var !) çalışmaları yapabilirsiniz. Lara'yı yönetmek için yapmanız gerekenler :

İleri: İleriye koşma
Geri: Geriye sıçrama
Sol: Sola dönme
Sağ: Sağa dönme
End : Takla atıp dönme
Page up: Sağa kayma
Home: Sola kayma
Shift + İleri/Geri: İleri/Geri yürüme
Alt: Sıçrama
Alt + Sağ/Sol: Sağa/Sola parande
Space: Silah çekme
Ctrl: Action (Silah kullanma, tutunma, itme, vs...)
Insert: Bakma (Yön tuşlarıyla kullanılır.)
Esc/Del: Inventory

Su altında :

İleri/Geri: Aşağı/Yukarı yüzme
Sol/Sağ: Sola/Sağa yüzme
Alt: İleriye yüzme

Oyunun Sırları

Oyunumuz dört ayrı bölüm ve bunların içinde bulunan dört alt bölümden oluşuyor. Bölümleri tek tek açıklamak çok zor ve uzun olacağı için size bölümler ve gizli yerler hakkında temel bilgileri veriyoruz:

Peru

1. The Caves: 3 Secrets

Kurt izlerini takip edin. Bittiği yerde sıçrayıp yukarılara çıkın. Büyük mağaraya doğru koşun.



1) Sola, son duvara doğru gidin ve çifte saltoyla erişebileceğiniz gizli bölümü bulun.

2) Yarasaları vurduğunuz yerden sola gidin. Karın tümsek oluşturduğu köşeden yukarıya sıçrayıp tırmanın.Bir Medi-Pack sizi bekliyor olacak.

3) Bir şalterin, kapalı olan kapısını belli bir süre için açık tuttuğu bir odaya geleceksiniz. Kapalı kapının önünden saat yönünün tersine platforma kadar gidin ve büyük Medi-Pack'i alın.



2. City of Vilcavamba: 3 Secrets

Etrafta dolaşıp kurt ve yarasaları temizledikten sonra bir havuzun başına geleceksiniz. Dalıp sağa yüzün. iki şalter bulacaksınız.

1) İlk şalter tünelin öbür ucundaki bir odanın kapısını açıyor. Magnum mermileri ve küçük bir Medi-Pack orada olacak.



2) İkinci şalter Lara'nın üzerindeki bir kapıyı açıyor. Bu odada da küçük bir Medi-Pack var.

Sudan çıkıp odalardan birindeki taş bloğu iterek yol açın. Heykeli ve anahtarı alın. Kilitli kapıyı anahtarla açıp kurtları öldürün. Karşınıza çıkan kapalı üç kapıyı da açın. Ortadaki yoldan havuza gidin. Sağdaki tünele girin, merdivenlerden çıkın ve şalteri açın. Ayıyı öldürün ve şalterin olduğu yerden görünen yoldan üçüncü gizli bölmeye ulaşın.



3) Geçitte ilerleyin ve Uzi mermilerini alın. Heykeli yerine oturttuğunuzda bölümü bitireceksiniz.





3. Lost Valley: 5 Secrets

Bu bölümde üç dişli parçasını ararken başınızı da T-Rex ve Velociraptor'lar ile oldukça derde sokacaksınız. İlk dişli vadinin sağındaki iki şelalenin yakınında; ikincisi yıkık asma köprünün sağ yarısında ve üçüncüsü de tapınağın kuyusunda.





1) T-Rex'in yakınındaki iki şelaleden sağdakine tırmanıp Shotgun mermileri alın.

2) Büyük şelalenin solunda, kayanın

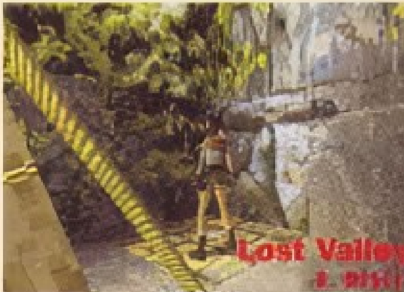


ortasındaki çatlağa asılıp kendinizi yukarı çekebilirsiniz. Bunun arkasındaki küçük oda da Uzi ve Shotgun mermileri bulunuyor.



3) Tapınağın sağından sıçrayarak çatıya ulaşabilir ve Uzi/Magnum/Shotgun mermileri toplayabilirsiniz.

Dişliye geri dönün. Parçaları yerlerine oturtup şalteri indirin. Tünelin girişi açılacaktır.





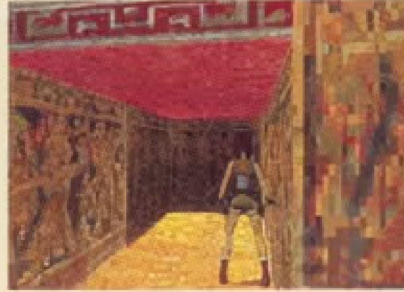


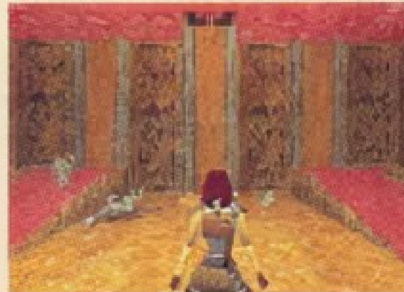
4) Kenardan kendinizi geriye bırakın. Tutunup sola kayın ve kendinizi bırakın. Sonuç : Büyük Medi-Pack !

5) Su dolu tünelden aşağıya dalın ve böylelikle Shotgun mermileri ve küçük Medi-Pack bulabileceğiniz bir odaya ulaşın.



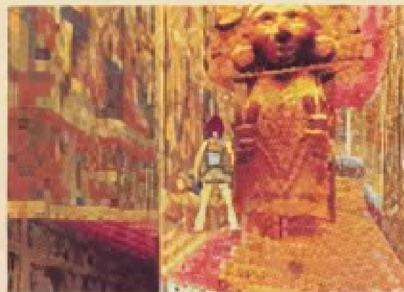
4. Tomb of Qualopec: 3 Secrets





İki dinozorun geldiği yerden devam edip üç tane girişin bulunduğu yere gidin. Üç odadaki bilmeceleri çözdükten sonra yeni bir geçit açılacak. Merdivenin yanından gizli bir odaya ulaşacaksınız.

1) Heykelin yanından yukarı tırmanın. Kırılan taşların üzerinden atlayıp Shotgun mermileri alın.



2) Geriye doğru sıçrayıp platforma tutunun. Yandaki sivriliklere bakın ve tehlikesizce düşebileceğiniz bir noktadan aşağı atlayıp Magnum mermileri alın.

Normal yoldan devam edip mumyayı öldürün. Objeyi almanızla birlikte saray çökmeye başlayacak. Hiçbir yere tutunmadan parmaklıklı kapıdan çıkın. Arkanızdaki kaya tehlikesini de atlattıktan sonra son açık kapıdan geçip suya atlayın.



3) Pek belli olmayan bir tünelin ucunda büyük bir Medi-Pack ve Magnum mermileri bulabilirsiniz.







Monastery

1. St. Francis' Folly: 4 Secrets

İki aslanı öldürdükten sonra taşı yerdeki sembollerin üzerine götürüp kapıları açın. Tapınağa gidip gorilleri öl-

dürün. Şalterleri açın. İtilen taşların üzerine çıkıp sütunların arasına sıçrayın. Buradan sıçrayarak diğer bir platforma ulaşın.





1) İki eğri düzlemin arasında durup iki kez yana sıçrayın ve tutunun .Buradan aynı işlemi tekrarlayarak bir büyük Medi-Pack ve Shotgun mermilerine ulaşabilirsiniz.

Sütunların üzerinden karşıya atlayın ve eğimli bir tünele gelene dek açık kapının ardından ilerleyin.



2) Geçidin sonuna az bir mesafe kalana dek kayın ve yukarıya sıçrayın. Tavana çarpıp eğimli bir platforma düşeceksiniz. Öbür tarafta, suyun üzerindeki geçide ulaşmak için hemen sıçrayın. Küçük Medi-Pack ve Shotgun mermisi sizin olacaktır.



3) Timsahı öldürüp kanalın ortasındaki açıklığa doğru yüzün. Bu odada Shotgun mermileri bulacaksınız.

Artık dört şalter ve ulaşacak bir anahtar sizi bekliyor. Sabır ve dikkat lütfen! İlk şalteri açmanızla başka bir gizli noktaya ulaşabilirsiniz.



4) Odadaki gri işaretli yere doğru sıçrayarak hızla aşağı inin. Biraz enerji kaybedebilirsiniz, ama aldırmayın. Aşağıya yeteri kadar hızlı inebildiyseniz ödülünüz gizli bir kapı ve arkasındaki büyük Medi-Pack ile Magnum mermileri...



2. Colosseum: 3 Secrets

Bu bölümde açılışta üç aslan ve bir timsah var. Tapınağın solundan koşup yukarı tırmanın ve buradan yolun sonuna kadar gidin.Kayaların üzerinden suya baktığınızda ufak bir aralık göreceksiniz.

1) Koşarak eğri kayaların üzerine atlayın, aksi takdirde aşağı kayıp her şeye baştan başlaamak zorunda kalacaksınız. Acaba Shotgun mermileri bu işe gerçekten değer mi ?

Yakınlarda ikinci bir giriş olacak. Yerde, iki timsahın bulunduğu büyük delikte bir Medi-Pack bulunuyor.

2) Kaya bloğunun kenarına asılıp ortasında kendinizi yukarı çekerseniz gizli bir odaya geleceksiniz. Shotgun mermilerini alın ve yola devam edin.

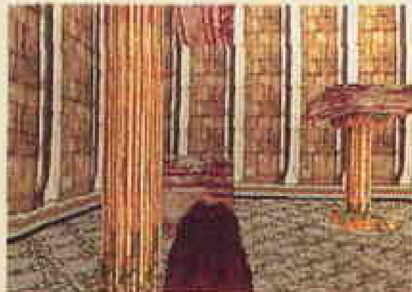


Yolun devamı sizi Colosseum'un arenasına ulaştırıyor. Aslanları yukarıdan ateş ederek halledin ve arenaya atlayın. Sol köşedeki kapıdan gidip iki aslanı daha öldürün ve şalteri indirin. Tribünlerdeki deliklerden dikkatlice yukarıya çıkın ve hemen silahları çekin (iyi bildiniz, yine aslanlar!). Kayaların arkasında sağ köşedeki kapılardan gidin. Kayalara tırmanın ve soldaki platforma sıçrayın. Gorilleri halledip taşı itin ve şalteri çalıştırın. Arenaya dönüp sol arka köşedeki taşın üzerinden tırmanın. Oradaki açık kapılardan geçip şalteri indirin. Diğer kapıları açacaksınız.



3) Burada yukarıya doğru uzanan platformlarda hemen hemen hiç duraklamamanız gerrekiyor, çünkü kısa bir süre açık kalacak olan bir kapıya yetişmelisiniz. Başarabilirseniz iki büyük Medi-Pack, uzi mermileri ve Magnum sizindir.

Üçüncü kapının arkasındaki anahtarı alın, arenaya atlayın ve aşağıya düşün. Kayalardan tırmanın, platforma tekrar atlayıp anahtarı kullanın. Suya dalın, son şalteri indirin.





Sürecek......

SEGA SATURN



SEGA RALLY

İki muhteşem ralli otomobilini alıp, bunların arasındaki amansız çekişmeyi CD üzerine aktarmış Sega. Lancia Delta Integrale HF ve Toyota Celica gerçek ralli otomobilleri, her birinin tamamen kendine has sürüş özellikleri var ve bunları oyunda hemen farkediyorsunuz. Mesela Lancia daha küçük ve derli toplu bir kasaya sahip olduğundan virajları daha çevik bir biçimde alabiliyor. Ancak Toyota düzlükler ve kasislerde çok daha dengeli olduğunu gösteriyor. Fakat bu durumu kontrol altına almak mümkün. Options menüsünden arabanızın pek çok özelliğini, tıpkı gerçek yarışlarda olduğu gibi, yarışacağınız piste ve sürüş tarzınıza göre değiştirmeniz mümkün, üstelik bu şekilde hazırladığınız dört adet aracı kaydederek daha sonra arkadaşlarınıza karşı üstünlük sağlayabilirsiniz. Maalesef bilgisayara karşı bu araçları kullanamıyorsunuz. Karşılıklı iki kişi oynarken ekran iki parçaya bölünüyor ve iki Game-pad kullanmak gerekiyor. Buarada yeri gelmişken belirtelim, Sega bu tarz yumuşak kontrol isteyen oyunlar için gelişmiş bir kontrol arabirimi de üretiyor, aklınızda bulunsun. Yarış esnasında kontrolü kaçırıp kayalara bindirmek aracınıza hasar vermiyor, ancak hızınızı kesip ritminizi bozarak rakibinize avantaj sağlıyor. Bir kez ritminiz bozuldu mu da uzun süre saçmalamaktan kurtulamıyorsunuz, bu arada süre azalıyor ve rakibiniz arayı açabiliyor. Oyuna alışana dek bir miktar antrenman yapmakta fayda var, bir kere işin tekniğini kaptınız mı, kıyasıya mücadelenin tadına doyum olmuyor. Ancak pek çok diğer Sega oyununda da olduğu gibi iki kişi oynamak çok daha zevkli, çünkü en azından yendiğiniz zaman bilgisayarla dalga geçip onu kızdırmak ya da bahse girişmek mümkün olamıyor. Oyunda üç adet parkur mevcut, çöl, orman ve dağ. Co-pilotunuz size yol notlarını devamlı okuyor ve yardımcı olmaya çalışıyor ancak bol alıştırma şart. Çöl içlerinde en rahat olan parkur ve ilk defa oynayanlar için ideal sayılabilecek kolaylıkta. Orman ise nispeten daha zor ve viraj nasıl alınır bilmiyorsanız işiniz var demektir. Ancak ikisi de dağ parkuru ile kıyaslanamaz bile, kasabanın içinde başlayıp uçurumların kenarında dolaşan bu parkur tam bir kabus, ardı arkası kesilmeyen keskin virajlar ve 180 derecelik dönüşler kelimenin tam anlamı ile canınıza okumaya yetiyor. Buna bir de işi iyi bilen bir rakip eklerseniz... Bu parkurda kazanacağınızdan tam emin değilseniz bir arkadaşınıza karşı oynamayın, en azından bilgisayar sizinle dalga geçemez, şimdilik... Ses efektleri ve müzik oldukça iyi ve sizi yarışın havasına sokuyorlar, grafiklere gelince, Saturn saniyede 30 kare göstererek kadife gibi yumuşak bir animasyonla aklınızı alıyor. Oyunu iki değişik açıdan görerek oynayabiliyorsunuz, biri aracınızın ön tamponu hizası ki bu açıdan insan kendini zorla arabanın önüne bağlanmış gibi hissediyor, bu da sürat duygusunun ne kadar iyi verilebildiğini gösteriyor. Diğeri ise aracınızı üst arkasından görme seçeneği ki, virajlarda aracın çekiş ve savrulmasını görerek kontrol etmek açısından çok daha faydalı oluyor. Aşırı hızlı girdiğiniz bir virajda kontra vererek ön tarafı kontrol altında tutarken arka tarafın ne kadar savrulduğunu görüp buna göre çekişi ayarlamak durumu kurtarmanızı sağlayabiliyor. Oyunun bence en büyük eksikliği tek bir tanecik bilgisayar rakibinizin bulunması, ufak bir hata yapıp gerisine düştüğünüzde genellikle yakalama şansınız olmuyor ve oyunun bundan sonrası monoton bir hal alıyor. Eğer iki Game-pad ve araba yarışlarını seven birkaç dost sahibi iseniz bu oyunla iyi zaman geçirmek kaçınılmaz olacaktır, yani almaya değer. Ama hep tek başınıza oynayacaksanız, bir zaman sonra canınız sıkılabilir, yani durumunuzu iyi değerlendirip ona göre karar vermelisiniz.

M. Berker Güngör







LEVEL KARNESİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 78
Sega Saturn
Sega Rally Championship

Sega Rally Championship